

W NUMERZE PŁYTA CD-ROM!

nr indeksu 351555

nr 8-9

12.04 - 10.05.2001 r.

cena 6.50 zł (zawiera 7% VAT)

# CLICK!

cena  
6.50

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

TYLKO TY MOŻESZ URATOWAĆ DINOZAURY

**ADVENTURE**  
**PINBALL**  
**FORGOTTEN**  
**ISLAND**

WRESZCIE W POLSCE!

**POKEMON**  
ZŁOTY i SREBRNY



NA RATUNEK NABOO

**STAR WARS**  
**STARFIGHTER**



ZIMOWA PRZYGODA

Icewind Dale  
**Heart of Winter**



# TROPICO

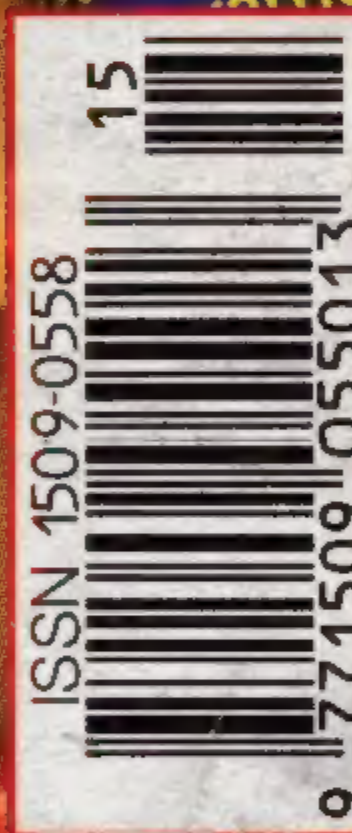
JAK ZOSTAĆ WŁADCĄ WYSPY

**CLICK!**  
8/9 2001

ona jest dla komputerów PC.  
ilem programów prosimy  
wymaganiami sprzętowymi  
producentów oprogramowa-  
ty została sprawdzona pod  
wirusów.

wo H. Bauer. Płyta CD  
dla magazynu CLICK!  
edawana oddzielnie

**PATCH**  
Half Life: Count  
ettlers 4  
rior 4



INTERNET

Gadające e-maile



Aukcje w Sieci

EXTRA

Dragon Ball



**ZASTANAWIAŁEŚ SIĘ  
JAK PRZEŻYĆ PO**

# WOJNIE ATOMOWEJ?

© 2001 Interplay Productions. Fallout Tactics i logo Fallout Tactics są zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone.



**ZAMIERZASZ SCHOWAĆ SIĘ  
W TOALECIE, CZY ZACZNIESZ  
MYŚLEĆ TAKTYCZNIE?**

**Fallout  
Tactics**

*Przygotuj się. Myśl taktycznie.*

**PREMIERA JUŻ 16 MAJA! CENA TYLKO 99,90 ZŁ ZA PAKIET NA 6 CD!**

Wybuchowa polska wersja Fallout Tactics zawiera aż trzy pełne gry łącznie na sześciu płytach CD:

- grę FALLOUT TACTICS PL na 3 CD
- BONUSOWY DYSK z dodatkami do Fallout Tactics
- pełne wersje gier FALLOUT 1 i FALLOUT 2 w ekskluzywnych opakowaniach DVD.

PRACA W CD PROJEKT

• Specjalista ds. marketingu internetowego  
• Brand Manager

Jeśli jesteś zainteresowany/a pracą u nas  
na tych lub innych stanowiskach, zajrzyj na:

<http://praca.cdprojekt.com>

Więcej informacji: <http://fallout.cdprojekt.com>

Patronat medialny: [www.gry.wp.pl](http://www.gry.wp.pl)

Opracowanie wersji polskiej  
i wyłączna dystrybucja w Polsce

**CDPROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

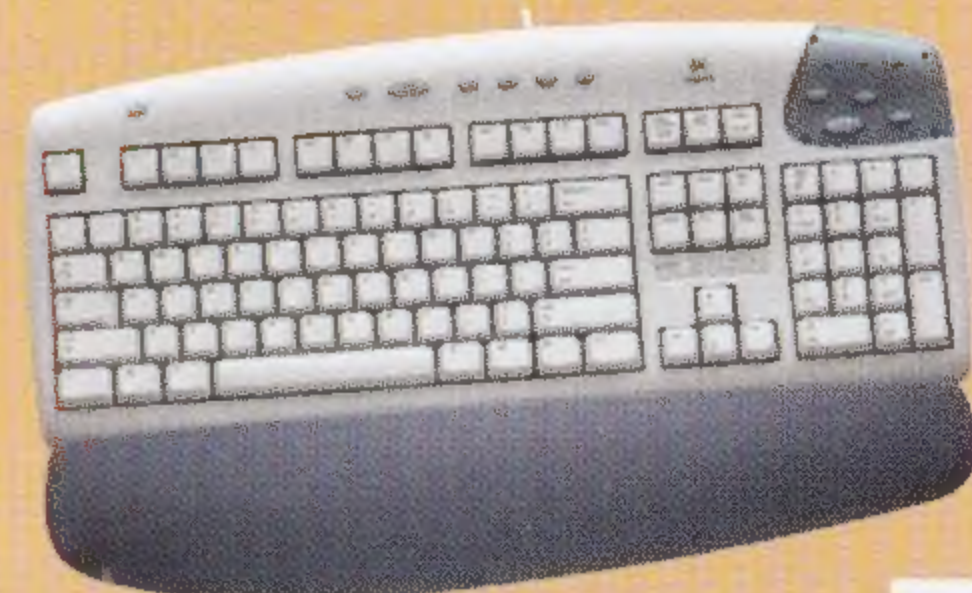
ZAMÓW JUŻ DZIŚ

(0-22) 519 69 69

[www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

*Interplay*

iTouch™ Keyboard



NAJLEPSZA KLAWIATURA  
DO ZADAŃ TAKTYCZNYCH





# Go w numerze?

## SPIS TREŚCI



PC

TROPICO

S.18



PS2

STAR WARS: STARFIGHTER

S.36

### ZAPOWIEDZI

- 4 **Baldur's Gate II: Throne of Bhaal**  
Już niedługo decydująca rozprawa z dziećmi Baala
- 8 **Diablo II: Lord of Destruction**  
Szykuje się kolejna wielka rozgrywka...
- 6 **Duke Nukem: Forever**
- 10 **Fly! 2**  
Polataj sobie samolocikiem wśród obłoczków
- 12 **Nowości ze świata gier**  
Kolejna porcja gorących newsów

### LISTA PRZEBOJÓW

- 16 **TOP 20**  
Wasza ulubiona lista przebojów

### TEST

- 26 **Adventure Pinball: Forgotten Island**  
Takiego Pinballa jeszcze nie widziałeś!
- 32 **America**  
Wielki Wódz czeka

- 24 **Battle for Naboo**
- 34 **C12: Final Resistance**
- 22 **Dracula: Zmartwychwstanie**
- 28 **Icwind Dale: Heart of Winter**  
Wielka przygoda wcale się nie skończyła
- 30 **Pokemon Złoty i Srebrny**  
Milusińscy powracają!
- 36 **Star Wars: Starfighter**  
Bohaterowie nie pozwolą Federacji zwyciężyć
- 18 **Tropico**  
Z pamiętnika dyktatora

### TRIX & TIPS

- 46 **Fallout Tactics: Brotherhood of Steel**
- 38 **Kody**
- 50 **Kody**
- 40 **Settlers IV cz.2**

### SPRZĘT

- 58 **Co zainstalować na PC**  
Masz już Windows... i co dalej?
- 51 **GameBoy Color od środka**
- 52 **GameBoy c.d.**
- 56 **Nadszedł czas remontu**  
Co trzeba zmienić w twoim PC
- 54 **Potęga kabłówki. Łączymy się w sieć**

### PROGRAMY

- 60 **Historyjka z Worda**  
Robimy własne fotostory
- 62 **Złap ekran**

### INTERNET

- 68 **Aukcje internetowe**
- 70 **Jak odnieść sukces w Internecie**
- 64 **Newsy internetowe**
- 66 **Pozdrowienia od Merlina**  
Wysyłamy gadające e-maile!

### POŁĄCZENIA

- 72 **Komórkowe szaleństwa**

### EXTRA

- 74 **Dragon Ball Z: film fabularny**
- 76 **Gry karciane czyli granie bez prądu**  
Zostań mistrzem Magica

### KINO

- 78 **Najciekawsze propozycje z dużego ekranu**

### INNE

- 80 **Nowości**
- 83 **Nagrody**
- 84 **Listy**
- 86 **Komiks**



**CLICK!**  
8/9 2001

Płyta przeznaczona jest dla komputerów PC. Przed uruchomieniem programów prosimy o zapoznanie się z wymaganiami sprzętowymi określonymi przez producentów oprogramowania. Zawartość płyty została sprawdzona pod kątem obecności wirusów.

©2001 Wydawnictwo H.Bauer. Płyta CD integralną częścią magazynu CLICK! nie jest sprzedawana oddzielnie

**EXTRA**  
Film z redakcją CLICKA!

**DEMA**

Adventure Pinball  
Deluxe Ski Jump 2.1  
Desperados  
Everglade Rush  
Fate of The Dragon  
Giants  
Kohan  
Operation Flashpoint  
Outlive

**PATCHE**

Half Life: Counter Strike  
Settlers 4  
Mechwarrior 4  
Half Life: Opposing Force  
Half Life

**PROGRAMY**

Dreamweaver 4  
30-dniowa wersja demonstracyjna  
e-Jay MP3 Station+  
wersja demo

**Witajcie!**

Ten numer CLICKA! przygotowaliśmy specjalnie z myślą o zbliżających się Świątach Wielkanocnych, dlatego jest większy i dłużej będzie w sprzedaży (cały miesiąc). Dołączyliśmy do niego fantastyczną płytę CD. Znajdziecie na niej mnóstwo świeżutkich dem, najpotrzebniejsze programy i superhit: filmik z życia redakcji CLICKA! W środku numeru czekają recenzje świetnych gier: TROPICO, SW: STARFIGHTER, ADVENTURE PINBALL i wiele, wiele innych. Do tego mnóstwo sprzętu, Internetu i porad dotyczących obsługi PC. Znalazło się też miejsce dla Pokemonów i Dragon Ball Z. A wszystko to tylko za 6.50 zł! A my (chlip, chlip) spotkamy się dopiero 10 maja...

Redakcja

**NASZA NIESPODZIANKA  
PŁYTA CD-ROM  
NIE MA? ZAPYTAJ SPRZEDAWCĘ**

**UWAGA – NASTĘPNY NUMER ZA MIESIĄC – 10 MAJA!**





# Baldur's Gate II

## Throne of Bhaal

**Finałowa konfrontacja z Irenicusem w BALDUR'S GATE II nie zakończy twoich przygód. Niedługo chwycisz za miecz i wyruszysz na tufaczkę po wspaniałych krainach Faerunu!**

**B** ioware i Black Isle przygotowują dodatek do BALDUR'S GATE II, THRONE OF BHAAL, którego uruchomienie będzie wymagało zainstalowanej na dysku podstawowej wersji. Dzięki niemu na mapie pojawią się nowe lokacje, a fabuła wystartuje od momentu śmierci Irenicusa.

Przygodę rozpocznesz w twierdzy. Musisz odkrywać jej kolejne obszary, by w końcu się z niej wydostać. Będziesz mógł wówczas przywołać dowolną postać z BALDUR'S GATE II i ruszyć w dalszą drogę z tymi samymi bohaterami, z którymi podróżowałeś poprzednio lub skorzystać z przygotowanych przez autorów postaci. Każda z nich rozpocznie przygodę w THRONE OF BHAAL z dwoma milionami punktów doświadczenia i z odpowiednio silnym ekwipunkiem. Jedna postać będzie mogła zdobyć nawet osiem milionów punktów i w zależności od klasy osiągnąć nawet 40 poziom doświadczenia.

Drużyna odwiedzi kilka nowych miejsc, m.in. miasto Saradush, które znajdzie się w stanie oblężenia. Potężne katapulty miotają ognistymi kulami, armie przemierzają równiny, kierując się ku Saradush... Wygląda na to, że właśnie tutaj rozpocznie się pojedynek dzieci Baala o sukcesję nad światem. Wśród innych miejsc bardzo ważne okażą się: przeogromny loch Watcher's Keep – na-



Ogniste kule latają gęściej niż płatki śniegu. Nie jest dobrze...



Na szczęście zawsze można użyć czarów lub ratować się ucieczką

jeżona monstrami największa obszarnia. Jedną z bardziej zabójczych inkantacji będą Chmury Zemsty, które zrzucą na wrogów ogień i kwaśne deszcze, i dobiją ich błyskawicami.

jeżona monstrami największa obszarnia. Jedną z bardziej zabójczych inkantacji będą Chmury Zemsty, które zrzucą na wrogów ogień i kwaśne deszcze, i dobiją ich błyskawicami.

Pojawi się także ponad 40 nowych czarów z wyższych poziomów doświadcze-

nia. Jedną z bardziej zabójczych inkantacji będą Chmury Zemsty, które zrzucą na wrogów ogień i kwaśne deszcze, i dobiją ich błyskawicami.

Autorzy zapewniają, że rozpoczynając prace nad BALDUR'S GATE, planowali trylogię i że THRONE OF BHAAL nie będzie ostatnim produktem z tej linii. Gra zamknie jednak historię rozpoczętą już w BALDUR'S GATE, czyli opowieść o wychowanku mędrca Goriona, dziecku Baala. Co więcej, w dodatku pojawi się twój dobry znajomy z części pierwszej serii, Sarevok. Tym razem chętnie przyłączy się do twojej drużyny, w zamian za drobną przysługę (oddanie mu części duszy głównego bohatera). Warto jednak skorzystać z jego usług, bo będzie to jedna z silniejszych postaci w dodatku.

Premiera THRONE OF BHAAL odbędzie się późną wiosną, wtedy, kiedy zapowiadany przez Blizzard dodatek do DIABLO 2. Co ciekawe, w tej drugiej grze głównym przeciwnikiem gracza będzie... Baal!



Lokacje po prostu zachwycają. Niektóre są naprawdę ogromne



W czasie swojej wędrówki spotkasz wiele bardzo dziwnych istot

kto to zrobił

**BLACK ISLE**

Firma powstała w 1998 r. jako oddział Interplay przeznaczony do produkcji gier RPG. Ma na swoim koncie takie przeboje, jak PLANSCAPE: TORMENT, ICEWIND DALE i ID: HEART OF WINTER. Współpracowała również z Bioware przy produkcji BALDUR'S GATE II. Obecnie skupia się na tworzeniu dwóch kolejnych RPG: NEVERWINTER NIGHTS oraz TORN.



Dodatek do BG2 właśnie doczekał się swojej własnej strony. Znajdziesz na niej trochę informacji i kilka obrazków

**Baldur's Gate II: Throne of Bhaal**  
Dodatkowy scenariusz do legendarnego RPG  
Premiera: drugi kwartał 2001  
Interplay/ CD Projekt 1 gracz

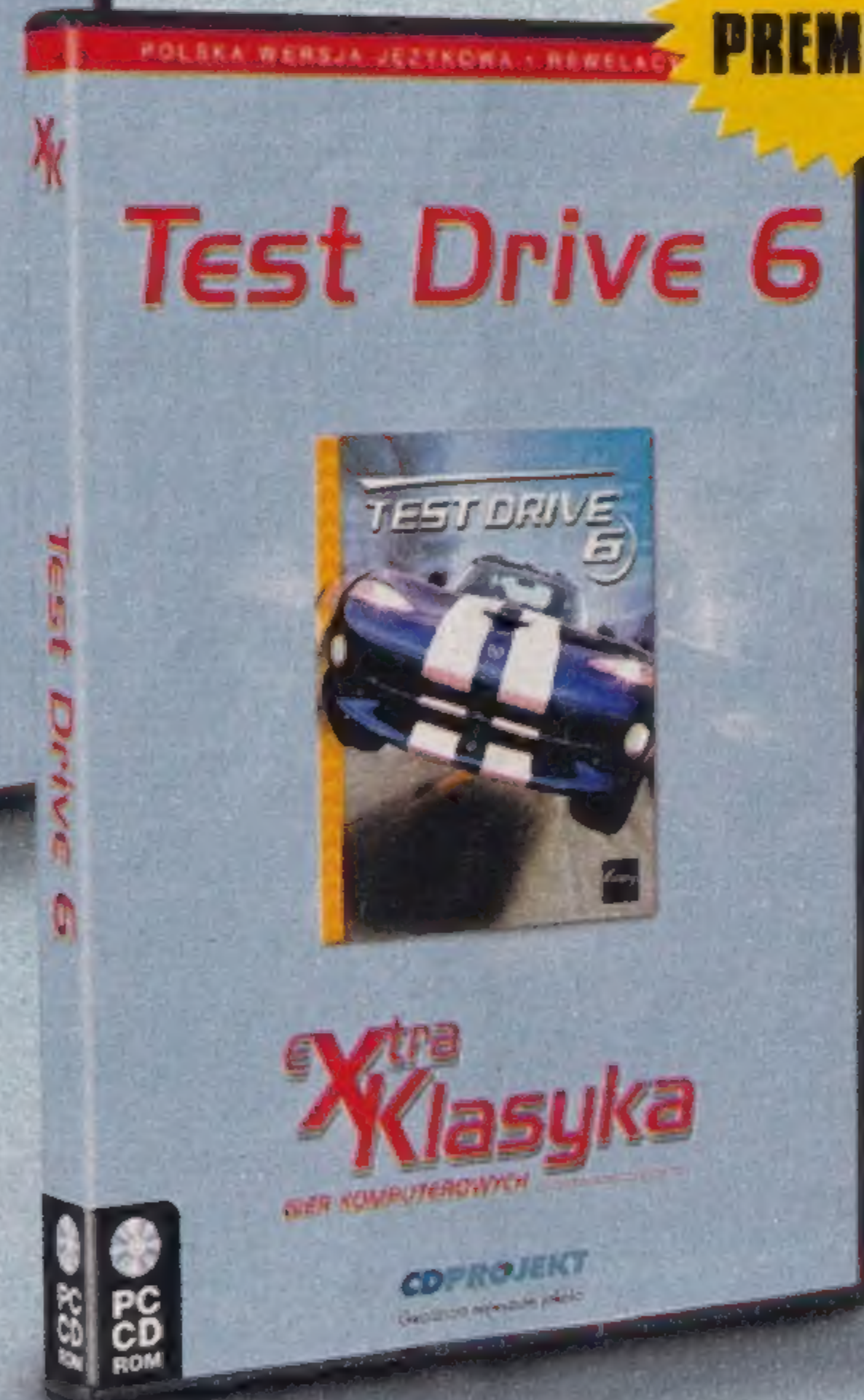
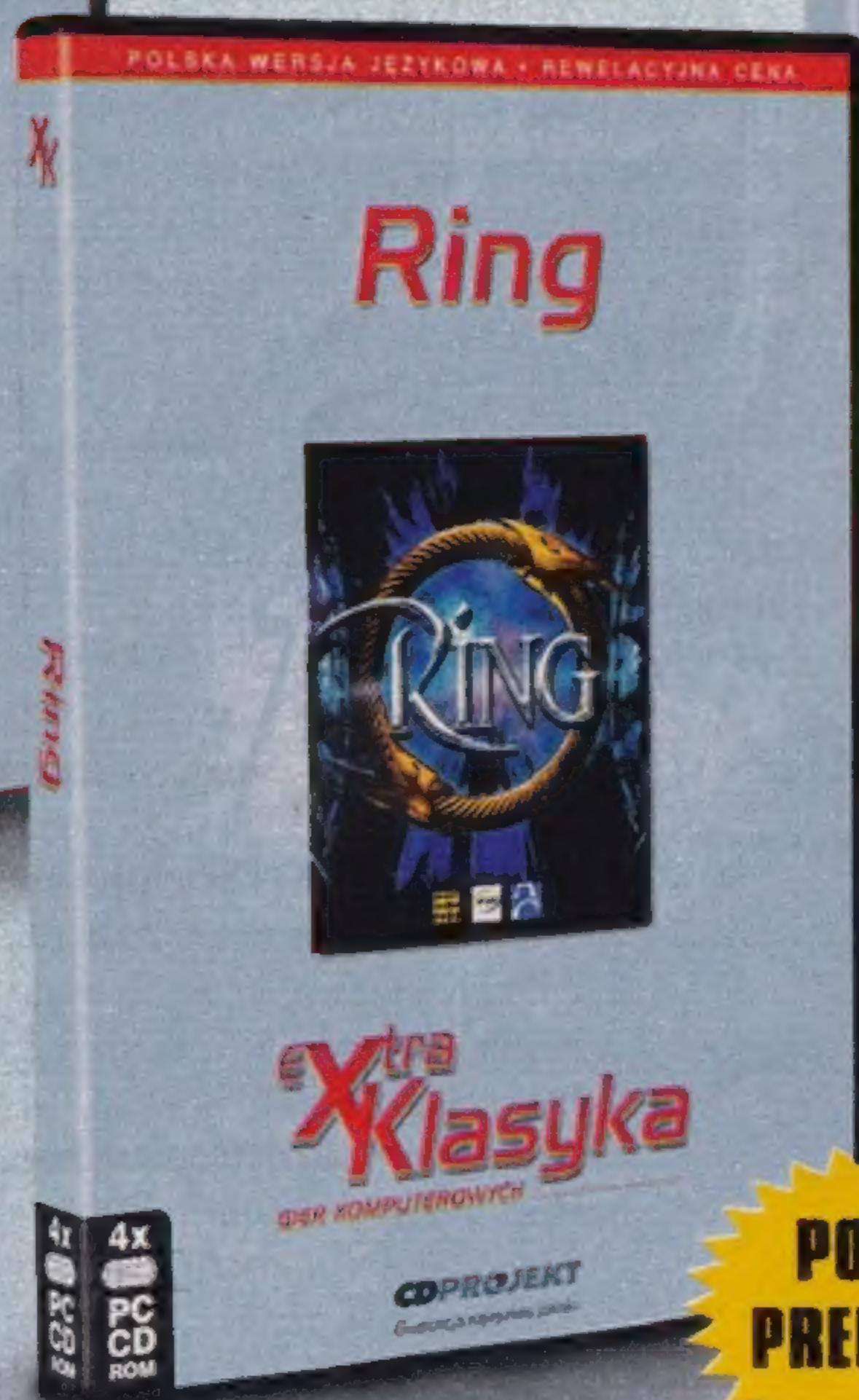
Jeśli 200 godzin dobrej zabawy w BALDUR'S GATE 2 ci nie wystarczyło, to szukaj się do nowej wyprawy. Rozrywka na wysokim poziomie gwarantowana!



# Cztery nowe gry z serii

## Extra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH



**W sprzedaży od 25 kwietnia**

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych” kupisz także w cenie 19,90 zł inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj ich w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.





**ZAPOWIEDZI**

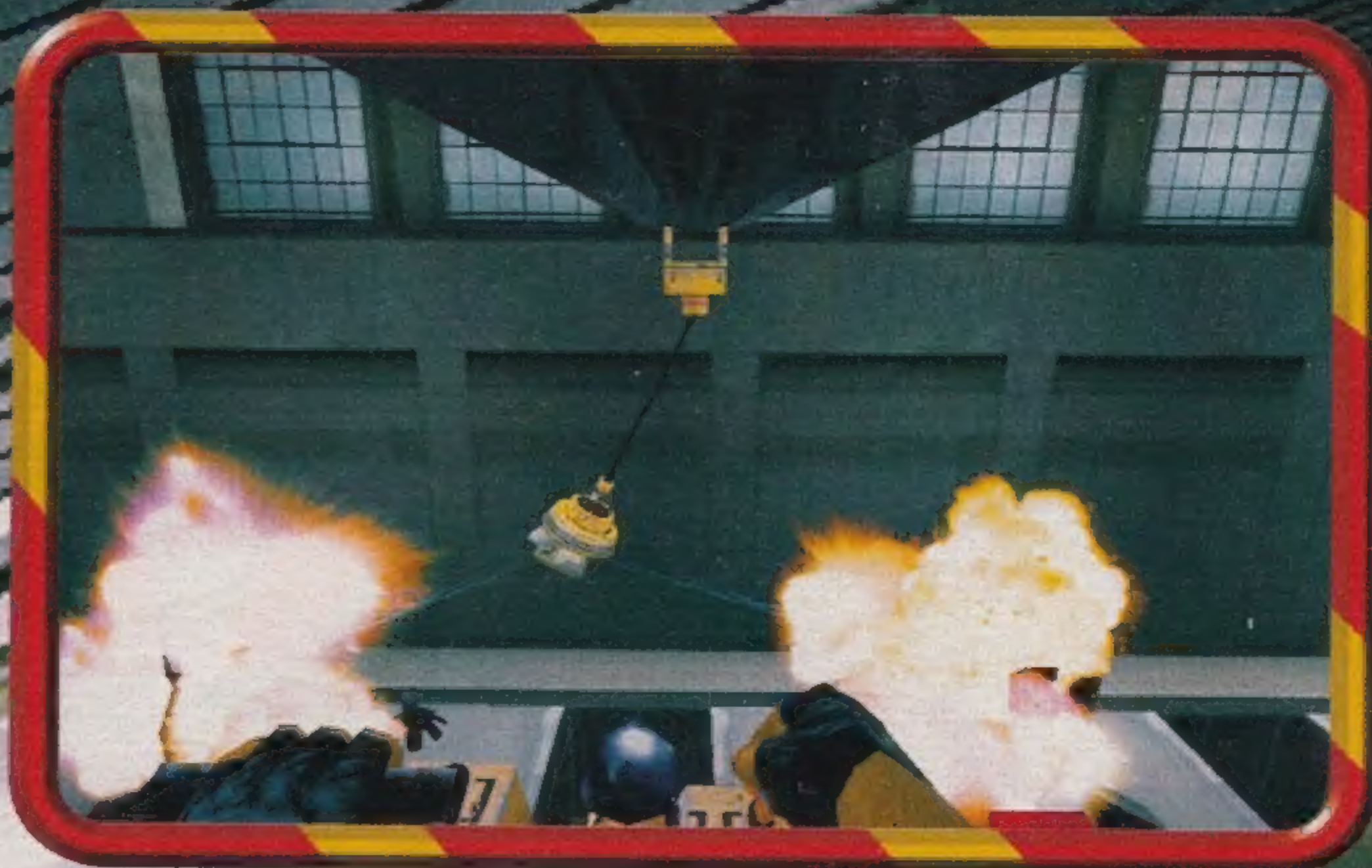
**PC**

**CO  
NOWEGO  
W...**

# DUKE NUKEM FOREVER

O powrocie Księcia mówiło się od dawna. Wcześniej jego nadejściu miał pomóc projekt graficzny QUAKE'a, później Q II, teraz zaś UNREALA. I chyba tak już pozostanie

Fajerwerki, wybuchy, dużo huku i dymu. Już teraz szykuj się na wielki pojedynek z Protonem



Służby specjalne i wojsko też są zamieszane w tę grę

**D**UKE NUKEM FOREVER to z pewnością gra, na którą czeka wielu miłośników mocnych wrażeń. Dużo już było plotek i domysłów, jaki będzie nowy DUKE. W dalszym ciągu na ten temat krąży wiele niepewnych informacji, a inne nie opuszczają tajnych laboratoriów 3D Realms, w których powstaje gra. Ale coś już mniej więcej wiadomo...

DUKE NUKEM FOREVER, tak jak DUKE 3D, będzie dynamiczną strzelaniną pokazaną z perspektywy oczu bohatera (tutaj z perspektywy muszki jego broni). Gra będzie obfitować w sceny walki i pościgów. Tym razem Książę zasiądzie za sterami wielu pojazdów, takich jak jeep Hummer, ciężarówka, pociąg, śmigłowiec czy łódź motorowa. Głównym przeciwnikiem twojego bohatera zostanie jego stary znajomy, doktor Proton. To stary adwersarz Duke'a. Po raz pierwszy pojawił się w grze DUKE NUKEM (bez numerków czy podtytułów). Był to szalony naukowiec, który został napromieniowany w wyniku nieudanego eksperymentu. Po tym, jak znaczna część jego ciała i umysłu została zniszczona, przybrał pseudo-

nim Proton i wspomógł swą okaleczoną powłokę cybernetycznymi modyfikacjami. Jak wszyscy szaleni naukowcy, doktor chciał podbić Ziemię i przejąć nad nią kontrolę. Na jego drodze stanął wtedy Duke Nukem. Wydawało się, że Proton nie przetrwał starcia z herosem, ale jak widać...

Szalony naukowiec powrócił i znów zabrał się za podbijanie świata. W grze DUKE NUKEM FOREVER rzucił na Las Vegas bombę atomową i opanował bazę wojskową, znaną jako Strefa 51. Dzięki wytworom obcej cywilizacji, które przechowywane są w tej placówce, chce przyzwać na Ziemię pasywnych kosmitów.

Jak widać, Duke znów będzie miał pełne ręce roboty, czekają go starcia z Obcymi i „świniarzami” (świniopodobni policjanci – to chyba najbardziej znany element z gry DUKE NUKEM 3D). Na jego drodze staną też policjanci z oddziałów antyterrorystycznych, zbuntowani żołnierze, mutanci oraz roboty. Duke będzie uzbrojony m.in. w piłę łańcuchową, nieodłączną śrutówkę, karabin M16A2 z podczepionym granatnikiem, wyrzutnię rakiet i inne tego typu „zabawki”. Do nowości należą wymienione wcześniej pojazdy, do których można wsiąść, oraz postacie Bohaterów Niezależnych. Nie są oni wrogami, można z nimi pogadać, a niektórzy będą nawet w trudnych chwilach służyć pomocą.

DUKE NUKEM FOREVER będzie z pewnością jedną z najbardziej widowiskowych gier. Dopracowana animacja postaci oraz synchronizacja mimiki z głosem sprawią, że bohaterowie będą poruszać się naturalnie jak żywi ludzie, a ich emocje zostaną uwidocznione na twarzach.

Gra oczywiście będzie obfitowała w sceny przeznaczone tylko dla oczu dorosłych i dosadne powiedzonka Księcia. Ale na tym właśnie polega urok tej zabawy.

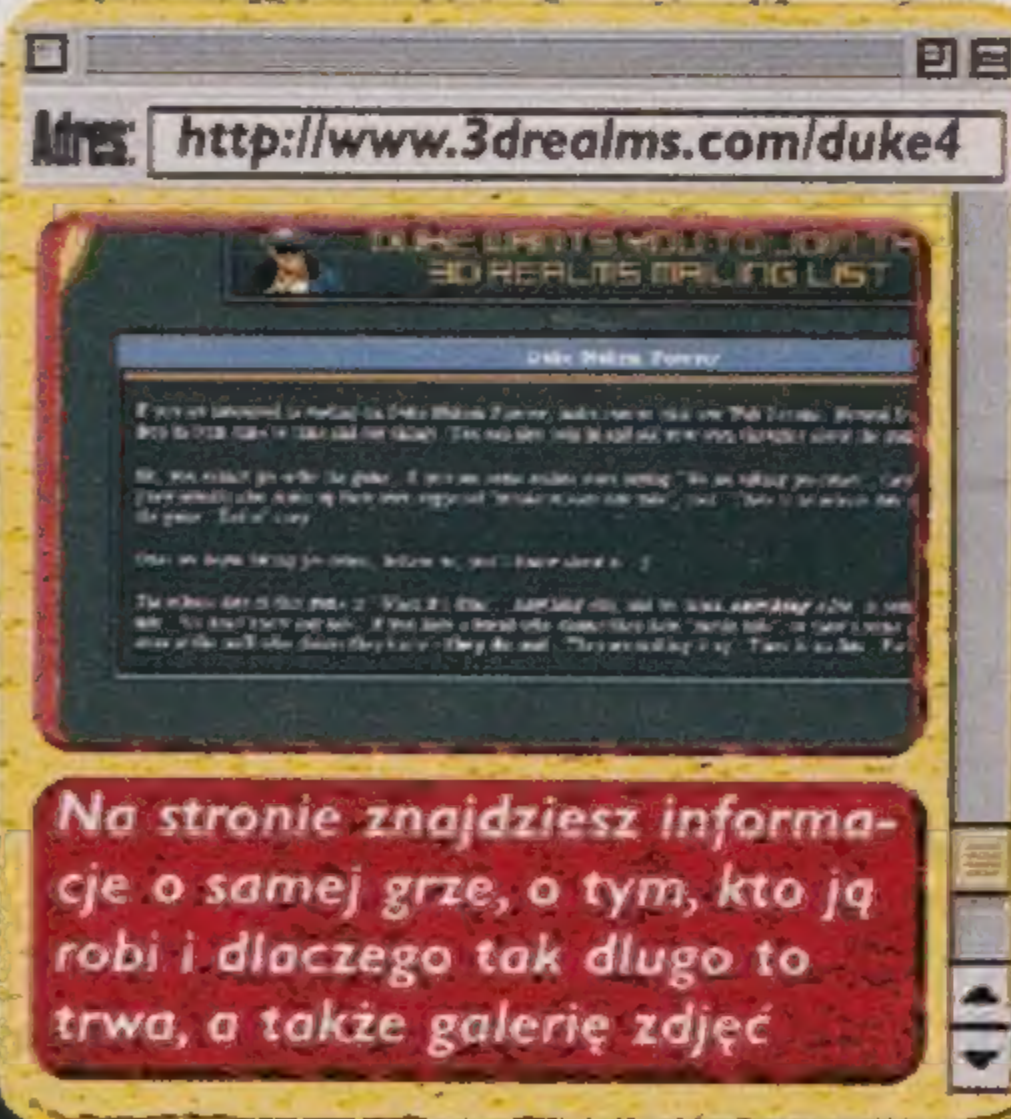
**kto to zrobi?**

**3D REALMS**

Firma powstała jako oddział Apogee Software, mający zajmować się tylko grami akcji. Apogee to zresztą prawdziwy gigant. Pierwszy wprowadził cheaty do gier i wymyślił boty (komputerowych inteligentnych przeciwników) w grach akcji. Nic dziwnego, w końcu rozpoczął działalność już w 1987 r. Ma na koncie serię przygód Duke'a i sławnego WOLFENSTEINA.

Ta dziwna maszyna to ulubione narzędzie pracy Duke'a. Wierna przyjaciółka-piła

Ulice są ciemne i pełno tam typów spod ciemnej gwiazdy, ale z taką bronią sobie poradzisz



Na stronie znajdziesz informacje o samej grze, o tym, kto ją robi i dlaczego tak długo to trwa, a także galerię zdjęć

**Duke Nukem Forever**  
Gra Akcji

Premiera: lato 2001

3D Realms / Play-It 1-16 graczy

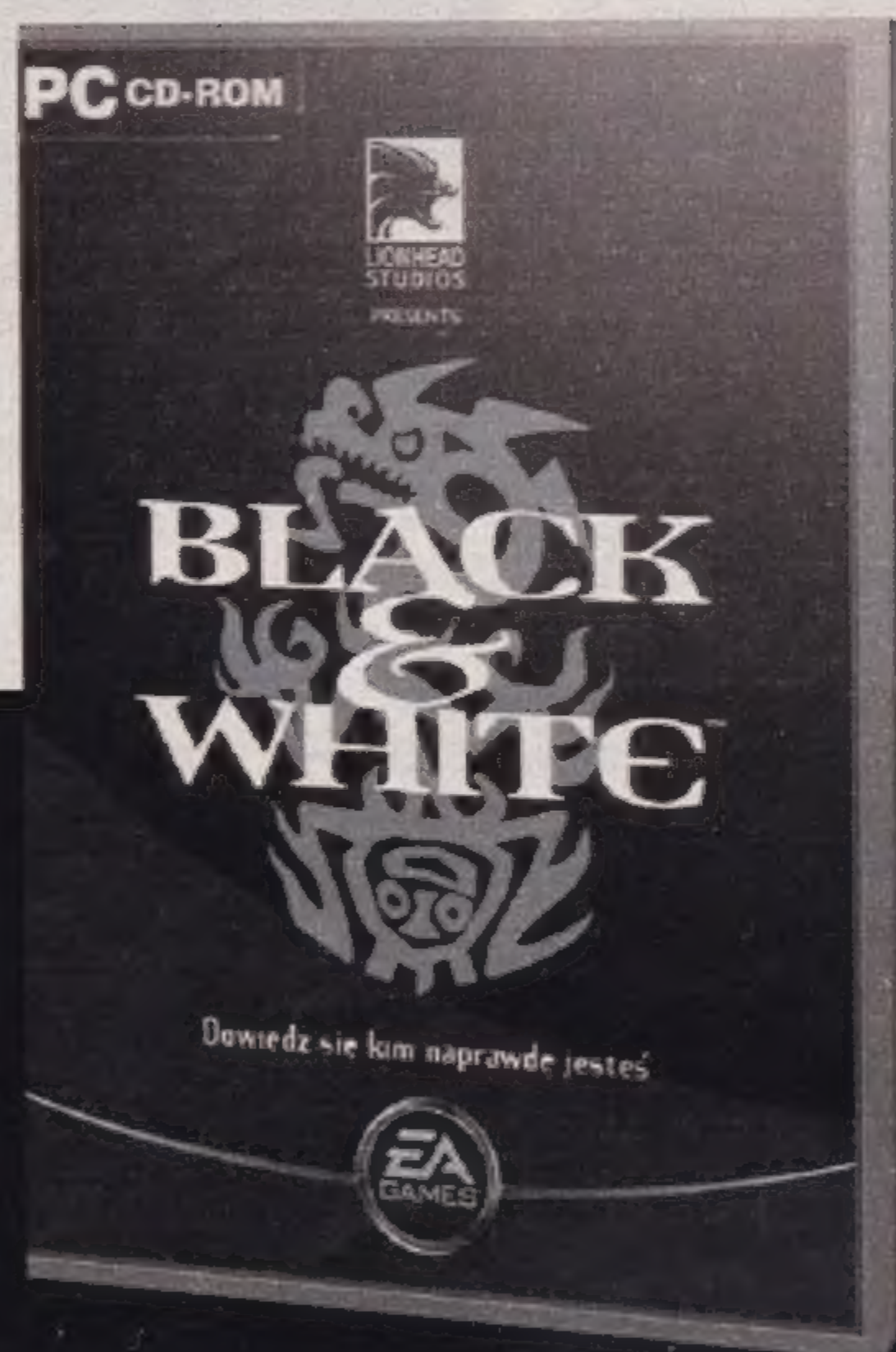
Miłośnicy tytułu nie mogą się doczekać, kiedy gra ujrzy światło dzienne. Producent informuje, że gra będzie (niestety), jak będzie. No, cóż. Życie jest brutalne



# JUŻ W SKLEPACH

Najnowsza gra z unikalną fabułą  
w stylu role-playing, legendarnego już  
Petera Molyneux

## KUPUJESZ?



## KOPIUJESZ?

## BLACK & WHITE™

Magiczny a zarazem mistyczny świat Eden, w którym odgrywasz rolę istoty posiadającej boską potęgę.

Rozwijasz swoje moce i władzę, powiększasz mistyczne kreatury do gigantycznych rozmiarów i szkolisz je, by wykonywały Twoje polecenia. Czy staną się one niszczącą siłą czy pomocną ręką, zależy jedynie od Ciebie. Styl gry determinują Twoje poczynania. Biały czy Czarny – to kim będziesz – zależy tylko od Ciebie. W tym świecie wszystko jest możliwe.



Zostań najwyższą formą istnienia,  
z nieograniczoną boską władzą.



# DIABLO

## LORD OF DESTRUCTION

CO  
NOWEGO  
W...

Wydawało ci się,  
że po pokonaniu  
Diablo będziesz miał  
już święty spokój?  
Nic bardziej błędnego!  
Okrutny Baal planuje  
przywrócić siły  
Zła do życia

**C**hoć DIABLO 2 był jedną z najpopularniejszych gier 2000 roku, to wielu graczy zawiodło się na nim. Firma Blizzard obiecała bowiem rewolucję, a jej produkt okazał się poprawioną wersją pierwszego DIABLO, bez zapowiadanych gildii i aren, z przeciętną grafiką w rozdzielczości 640x480 i wieloma błędami. Wszystko wskazuje na to, że również nadchodzący

DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION zadowoli tylko tych, którym podobała się podstawowa wersja gry.

Diablo został pokonany, leży u twoich stóp i Zło zniknęło z powierzchni Ziemi... Niezupełnie. Baal, brat pokonanego, znany jako Pan Zniszczenia, uciekł do leżącej na dalekiej północy Krainy Barbarzyńców. W tamtejszej tundrze ukryto bowiem potężny kamień, zwany Worldstone. Według legendy mógł on przywrócić siły Zła do życia i uczynić je niepokonanymi. Twoje zadanie jest więc proste. Baal musi zostać zgładzony, zanim odnajdzie ów cenny artefakt i wykorzysta go przeciwko ludzkości.

DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION przyniesie nowy, piąty akt diabelskiej przygody i zapewni co najmniej 10 godzin świetnej zabawy. Wszystko zacznie się w pobliżu obleganego przez legiony demonów Baala miasta Harrogath. Jego widok powinien wprowadzić cię w bitewny klimat. To właśnie on – zdaniem autorów – ma być główną siłą programu.

Przykryte śniegiem polany, zabłocone, szaro-bure pastwiska i łąki mają wywołać u gracza uczucie zniechęcenia. Pociski miotane przez katapulty, barbarzyńcy ścierający się z potworami na wąskich, górskich przełęczach – wszystko to powinno przekonać cię, że wokół trwa regularna bitwa i że Baal staje się coraz potężniejszy. Kolejny etap zabawy to



Obrzydliwe stwory rodem z piekła będą wylazić z każdej dziury. A ty masz je zabić

szaleńcza pogoń za Panem Zniszczenia, zakończona pojedynkiem na szczycie Mount Arreat. Po drodze pojawi się około sześciu questów do rozwiązania oraz tysiące potworów do zabicia. Te zaś zostały podzielone na trzy klasy: nieumarłych, demony i humanoidów. Trzeba będzie uważnie dobierać broń, gdyż np. demony staną się bardziej odporne na broń tradycyjną, a mniej – na magiczną. W DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION pojawią się też zupełnie nowe przedmioty. Do dostępnych w wersji podstawowej 200 prefiksów i sufiksów (zwanych przez niektórych modyfikatorami) dołożonych zostanie blisko 600 nowych! Również magiczna kostka Horadrimów zaopatrzona zostanie w potężny pakiet nowych przepisów.

Dodatek przyniesie też dwie nowe postacie. Ci spośród graczy, którzy nie zdecydują się przenieść swych bohaterów z podstawowej wersji gry, będą mogli wcielić się w assassina (zabójcę) bądź druida. Ten pierwszy jest... kobietą. Podobnie jak znany już Barbarzyńca, umie posługiwać się w walce dwoma rodzajami broni. Co ciekawe, znakomicie zna się na magicznych sztukach walki i wykorzystuje takie ciosy jak Pazury Smoka, Pięści Ognia czy Uderzenie Kobry. Wszystkie są szalenie



Druid umie dobrze czarować, gorzej natomiast walczy

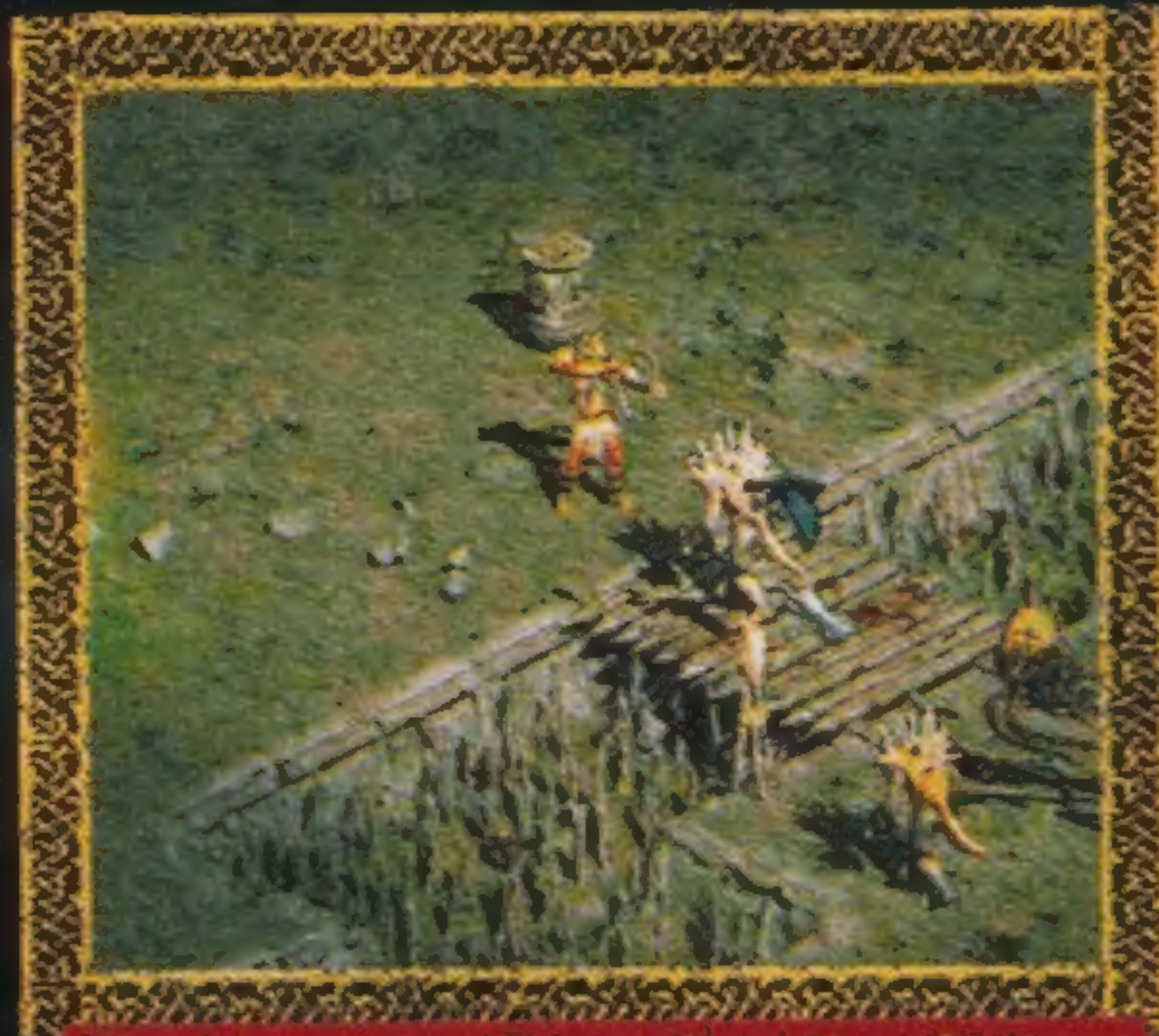


Ta bardzo efektowna sztuczka może się okazać także bardzo skuteczna, gdy jakiś nieproszony typ zastąpi ci drogę





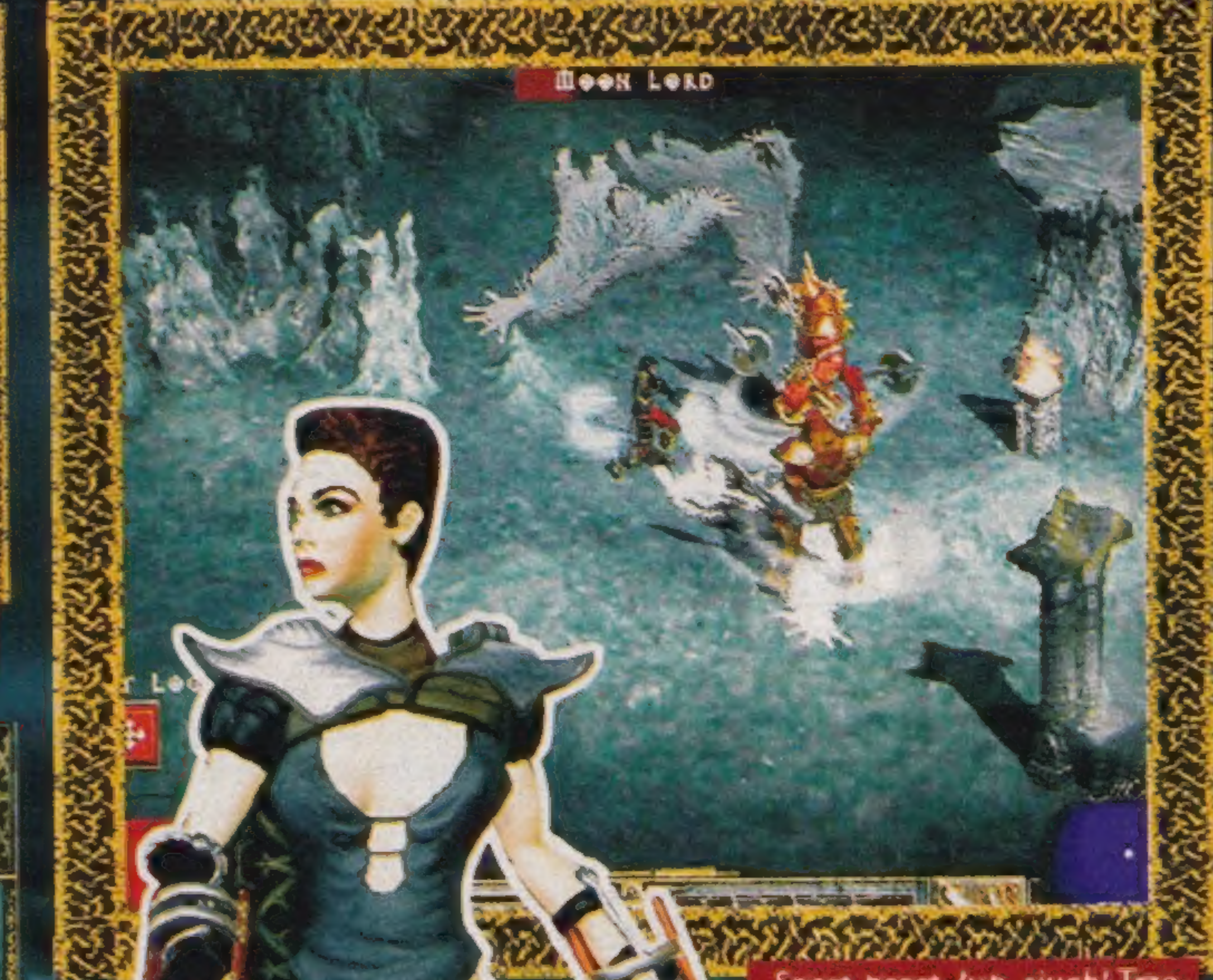
Ohoho! Szykuje się niezłe przedstawienie. I do tego na pewno poleje się krew



Trzeba więc szybko wykonać zadanie i jak brać nogi za pas



Taką twierdzę to wymarzone domostwo dla jakiegoś paskudnego stwora. Może Draculi albo Baala?



Szast, prost, lup, siuch! Trzeba przyznać, że prawy sierpowy wychodzi bohaterowi naprawdę świetnie

kto to zrobił

**BLIZZARD**

BLIZZARD to jedna z najbardziej doświadczonych firm produkujących gry. Nie wypuściła ani jednego słabszego tytułu. Ma na koncie takie przeboje jak: BLACK TRONE i THE LOST VIKINGS. Już w 1994 r. wydała rewolucyjnego WARCRAFTA, jednego z prekursorów gatunku RTS. Później na rynku pojawiły się WARCRAFT 2, DIABLO, STARCRAFT, wreszcie DIABLO 2. Teraz gracze na całym świecie czekają na WARCRAFTA 3.

Assassinka świetnie walczy i włada magią. Co za kobieta...



Pod względem graficznym niewiele się zmieni, ale za to ile będzie się działo...



Dostaniesz się w sam środek krwawej walki i oblężenia Harrogath

niebezpieczne dla przeciwnika, tyle że należy je oddawać z dość bliskiej odległości. Assassinka zna się też na zakładaniu pułapek (Kołowrót Gladiatorski, Błyskawica, Fale Ognia itp.) i wykorzystywaniu mocy cienia. Dziewczyna włada także potężnymi czarami w stylu Uderzenia Psionicznego, Wezwania Wojownika Cieni oraz Okresowego Zniknięcia!

Druid, bardzo wysoki mężczyzna w długich, niezbyt wygodnych szatach, dysponuje potężniejszą magią, lecz jest słabiej wyszkolony w klasycznych technikach walki. Jego główną umiejętnością to Przyzywanie Zwierząt (kruk, wilk, niedźwiedź), które mogą wspomóc go w walce. Niezwykle widowiskowo prezentuje się też zmienianie kształtów (wilkołak, niedźwiedziolak i ptakolak), ale to jeszcze nic wobec władzy, jaką druid ma nad przyrodą. Wystarczy jego jeden ruch, by ziemia rozstąpiła się, wybuchł wulkan, potężne tornado nawiedziło



Druid w takiej postaci prezentuje się groźnie

okolice, a z nieba lunął deszcz meteorów. Co ważne, wszystkie nowe jak i stare postacie zostaną znacznie lepiej zrównoważone, zaś ich umiejętności specjalne ulegną poprawie.

Zmiany nie ominą też Battle.netu. Autorzy gry twierdzą, że zwiększy się szybkość przesyłu danych i pojawią się nowe serwery (nie będzie więc aż takich problemów z przyłączeniem się do gry). Zmianą czysto techniczną będzie też możliwość podłączenia kolejnych ośmiu „gorących klawiszy”!

Trzy miliony graczy na całym świecie nie mogło się mylić. DIABLO 2 mimo wszystko jest grą świetną, a dodatek nie powinien ustępować jej jakości. Nie przyniesie on rewolucyjnych zmian: znów nie zobaczysz aren, gildii i wysokiej rozdzielczości – ale przeżyjesz wspaniałą przygodę w mroźnej krainie. Późną wiosną 2001 roku upłynie więc pod znakiem Baala. Oby na jesieni ów niegodziwiec był już martwy...



Oficjalna strona gry wypchana jest przydatnymi informacjami. Można na niej znaleźć także ładne tematy na desktop.

PC PSX N64 DC A

**Diablo 2: Lord Of Destruction**

Diabelski Lord Powraca

Premiera: późna wiosna 2001

Blizzard / CD Projekt

1-8 graczy

Dodatek do jednej z najlepszych gier 2000 roku przyniesie graczom nowe postacie, nowe przedmioty oraz olbrzymi, pełen przygód akt piąty

CLICK!

9

Tekst: Michał „Joel” Zacharzewski



**ZAPOWIEDZI**

**PC**

**MAC**

# FLY! 2

**Latanie dla przyjemności, a nie po to, by zestrzelić tabuny przeciwników...**

**Czy to możliwe? Okazuje się, że tak!**

**C**zy ktoś jeszcze pamięta te czasy, kiedy co kilka miesięcy pojawiał się nowy symulator? Niestety, to już przeszłość. Nie ma jednak powodów do żałowania rąk, zwłaszcza że już niedługo na sklepowych półkach powinna pojawić się nowa wersja znanego symulatora FLY! Czegoż zatem można się spodziewać po FLY! 2? Znosi się na bardzo duże zmiany. Tym, którzy dotąd nie zetknęli się z tą grą, należy się drobne wyjaśnienie: to symulator „cywilny”, nie wykonuje się w nim misji bojowych ani do nikogo się nie strzela. Tutaj za to „naprawdę” się lata. Wszystko jasne? Zatem... czas wystartować!

Pierwsza rzecz, która zwraca uwagę, to grafika. We FLY! 2 dzięki nowemu projektowi graficznemu zwiększy się rozdzielczość tekstur terenu oraz polepszy widoczność z 10 mil do 60. Ponadto system będzie wykorzystywał wiele nowych funkcji DirectX 8. Należy się zatem spodziewać pięknych, trójwymiarowych kłę-

biastych chmur, odbijającego się w wodzie nieba oraz zapierających dech w piersiach efektów świetlnych. Nowa wersja wzbogacona została także o dodatkowe samoloty. Twoja flota powiększy się o Pilatusa PC-12 oraz śmigłowiec Bell 407. Modernizacji uległy zaś Cessna Skyhawk, Beechcraft KingAir oraz Raytheon Hawker. Oprócz samolotów we FLY! 2 pojawią się także pojazdy obsługi lotniska, cysterny oraz... stada ptaków. W oparciu o najnowsze zdjęcia satelitarne autorzy gry przygotowali scenerie okolic Nowego Yorku, Los Angeles, San Francisco, Denver, Waszyngtonu, Londynu, Paryża, Vancouver, Hong Kongu oraz Calgary. Ponadto przygotowano specjalną scenierię Columbia Gorge, gdzie odbywają się wszystkie treningi.

FLY! 2 został ponadto wzbogacony o zupełnie nowy system nauki latania dla nieopierzonych żółtodziobów. Za-

miast suchych, podręcznikowych wskazówek, będziesz miał do dyspozycji wirtualnego nauczyciela w postaci drugiego pilota, który ma wyjaśniać wszelkie tajniki pilotażu. Kolejną miłą niespodzianką sprawią Przygody (Adventures). Mają one być niczym innym, jak misjami, które umożliwią graczom wzięcie udziału m.in. w rajdzie lotniczym, akcji ratunkowej czy też locie kurierskim. To jeszcze nie koniec atrakcji FLY! 2! – autorzy gry zdecydowali się dołączyć do niej edytory scenarii oraz przygód. Rozszerzone mają być również możliwości gry sieciowej. Za pośrednictwem Internetu ma istnieć możliwość organizowania wirtualnych pokazów lotniczych oraz zawodów. Kolejną zmianą ma być bardziej rozbudowany system uszkodzeń i usterek, jakie mogą się przytrafić podczas lotu. Odmłodzeniu ulegną mechanizmy kierujące pogodą i wiatrem. Dzięki nowym, dokładnym scenერიom będzie można podczas lotu korzystać zarówno z procedur nawiga-

Przyznasz, że ilość wskaźników i pokrętełek może przyprawić o zawrót głowy. Nie ma rady, trzeba się dowiedzieć

Nowy projekt graficzny w FLY! 2 prezentuje się naprawdę doskonale. Wystarczy popatrzeć na to niebo

Pilatus PC-12 to jeden z nowych samolotów z FLY! 2

**kto to zrobił**

**TERMINAL REALITY**

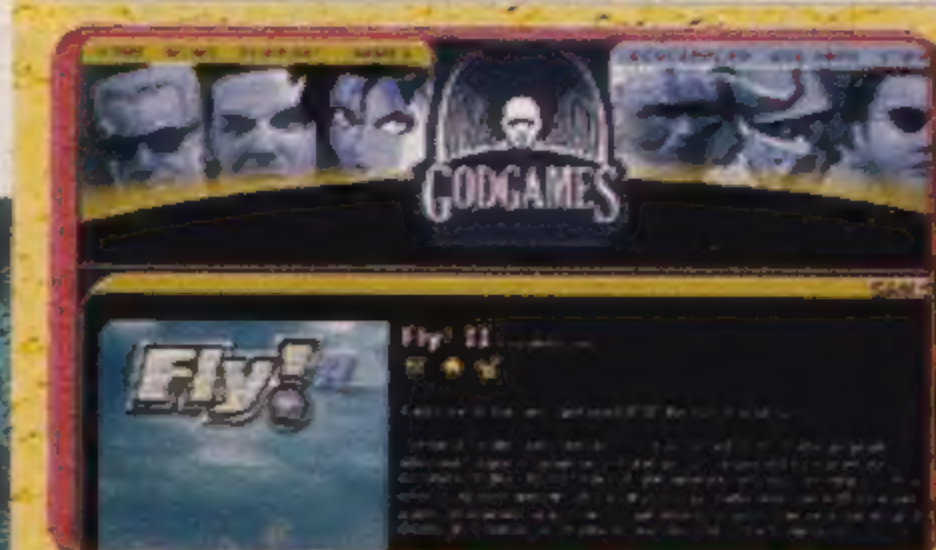
Już pierwsza zrobiona przez nich gra, **TERMINAL VELOCITY**, odniosła sukces i została grą akcji 1995 roku. Potem było równie udanie. Firma ma na swoim koncie bowiem takie przeboje jak seria **FLY!**, doskonałą przygodówkę **NOCTURNE**, czy pierwszą (i najlepszą) część mrozącej krew w żyłach trylogii o wiedźmie z Blair.

Taki duży samolot i tyle w nim skomplikowanych urządzeń. Tak się przynajmniej wydaje na początku

cyjnych VFR i IFR, jak również wspierać się systemem GPS.

Jak widać, znosi się na naprawdę duży krok w historii symulatorów serii FLY! Jak zawsze w takich sytuacjach nasuwa się jednak pytanie, czy ta nowa gra będzie w stanie zagrozić pozycji, jaką zajmuje **FLIGHT SIMULATOR**? Miejmy nadzieję, że tak. Bez wątpienia skorzystają na tym wszyscy.

Adres: [www.godgames.com](http://www.godgames.com)



Strona niczym szczególnym nie zachwyca. Jest tutaj parę screenów oraz krótkie info o grze. Na więcej trzeba jeszcze poczekać

PC PSX N64 Mac A  
**FLY! 2**  
Lataj Zdrów  
Premiera: lato 2001  
Godgames / Play It 1-8 graczy

Latanie samolotem może być naprawdę przyjemne. W sumie, czego w tego typu grach jest za mało? Oczywiście latania dla samego latania!

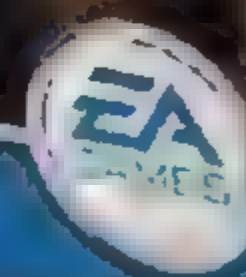
... o radę poprosz drugiego pilota, który – krok po kroku – sprowadzi cię na ziemię. Nic się nie bój, latać każdy może!

Jak już wzniesiesz się do góry, nasycisz pięknymi widokami i zapomnisz, co masz zrobić, by szczęśliwie wylądować...



PC CD-ROM

CLIVE BARKER'S  
**UNDYING**



# CLIVE BARKER'S **UNDYING**

*Jeżeli coś Cię nie zabije,  
to na pewno sprawi, że sam będziesz chciał to zrobić!*



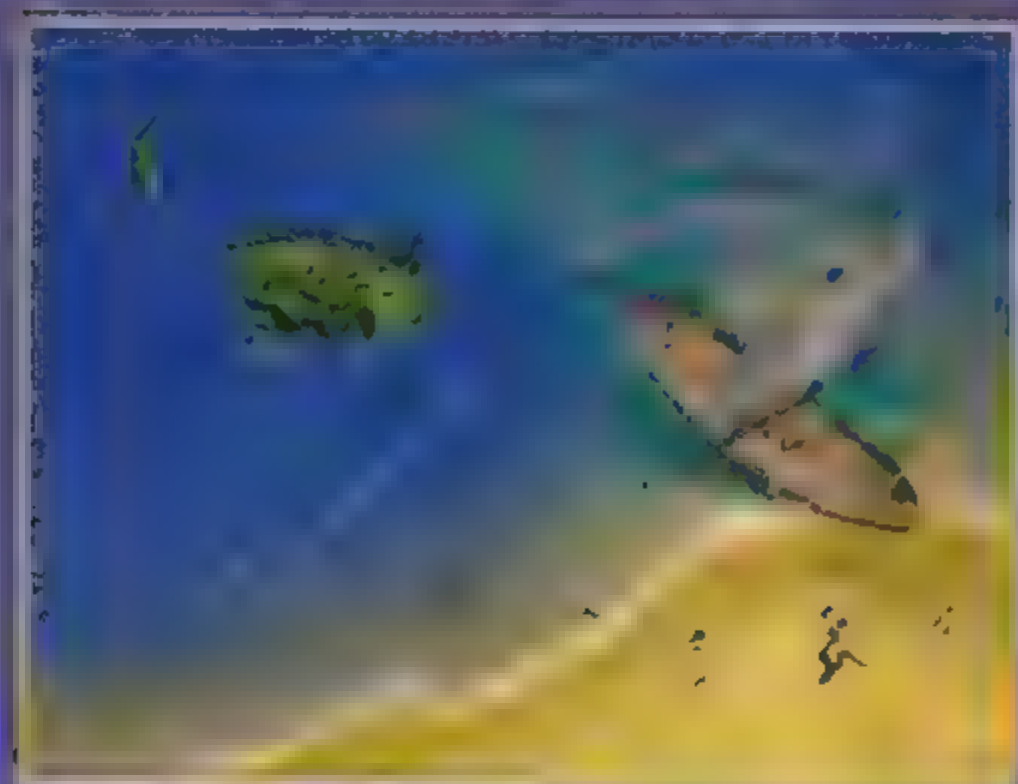
Oprogramowanie © 2001 Electronic Arts Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Undying, EA GAMES, logo EA GAMES  
logo Electronic Arts są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w USA i/lub innych krajach. EA GAMES™ jest oddziałem Electronic Arts.  
Dystrybucja w Polsce: im Group Sp. z o.o.





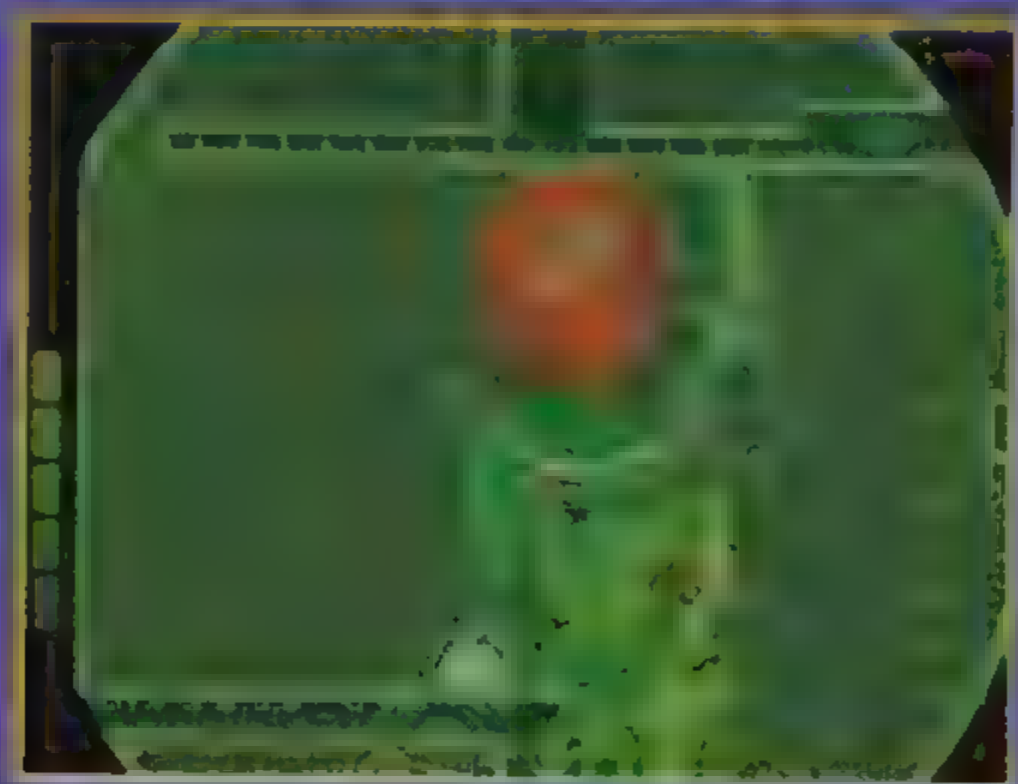
## Tajemnicza gra

Czasami warto być nieco tajemniczym i w ten sposób zainteresować graczy swoim dziełem. Tak zrobili producenci z Ensemble Studios, twórcy słynnej serii AGE OF EMPIRES. Niedawno zapowiedzieli wydanie nowej, trójwymiarowej strategii, która na razie nazywa się... RTS 3. Wiadomo o niej tylko tyle, że ma być utrzymana w klimacie poprzednich gier Ensemble. Na razie można podziwiać pierwszy obrazek z gry.



## C&C: Renegade

Niedawno pokazano nowe obrazy z zapowiadanej na lato pierwszej gry akcji rozgrywanej się w świecie znanym ze strategii COMMAND & CONQUER. W RENEGADE wcielisz się w rolę Havoca, komandosa z GDI, który będzie musiał powstrzymać siły fanatyków z NOD. Głównym jego zadaniem ma być uwolnienie naukowca Ignatio Mobliusa, specjalisty od Tiberium. Oczywiście za całą misję odpowiedzialny jest twój dobry znajomy z poprzednich części serii, okrutny Kane. O niektórych to nigdy się nie nauczy, że w grach Dobro zawsze zwycięża.



## Bionicle: Tales of the Tohunga

W poprzednim numerze pisaliśmy o najnowszych klockach Lego serii Bionicle. Razem z nimi, zgodnie z tradycją, pojawiają się także gry na wiele platform. Przygotowywana jest nawet wersja Bionicle na GameBoy Advance. Twoim zadaniem w grze będzie odkrycie (na dwudziestu poziomach) sześciu specjalnych kamieni służących do przywołania starożytnej rasy toa. W TALES OF THE TOHUNGA będzie mogła się bawić aż czterech graczy.



# Alien Vs. Predator 2



Okazuje się, że zlikwidowanie sympatycznego Obcego wcale nie jest takie łatwe. Skoro nawet dzielna Ripley bawiła się z nim przez cztery części kinowego przeboju, to nic dziwnego, że i ty będziesz musiał się trochę pomęczyć. Okazja jest jak znalazł: nadciąga bowiem ALIEN VS. PREDATOR 2. Do okrutnej rywalizacji ponownie staną przedstawiciele trzech krwiożerczych i drapieżnych gatunków: Obcy, Predatorzy oraz Ludzie. Tym razem będą mogli udowodnić swoją sprawność nie tylko w znanych z filmu (oraz pierwszej części gry) ciasnych korytarzach, ale także na otwartej przestrzeni. Dzięki tej ostatniej



opcji na pewno przeżyjesz jeszcze więcej mrozących krew w żyłach przygód. Ciekawe, czy twórcy gry jednak nie przesadzą ze straszaniem, bo już pierwszy ALIEN VS. PREDATOR był przeznaczony dla osób o wyjątkowo silnych nerwach. A tutaj wyobraź sobie krajobraz ze świata Obcego, pełen dziwnych roślin i podejrzanie wyglądających zwierząt (a może raczej potworów). Kraina, w której za każdym korzeniem może czaić się przeciwnik. Ba, tutaj każdy korzeń może BYĆ przeciwnikiem... Trzeba będzie szybko przebierać nóżkami, żeby uciec z tego miejsca z życiem. Do tego wszystkiego nastrój grozy spotęguje grafika, wykonana przy użyciu udoskonalonego programu LithTech 3D, którego pierwszą wersję wykorzystano w grze akcji NO ONE LIVES FOREVER. Wygląda więc na to, że ALIEN LIVES FOREVER... Co nas wcale nie martwi.



## OPEN TENNIS

Wirtualny tenis nie cieszy się w Polsce zbyt wielkim powodzeniem (przynajmniej wśród dystrybutorów gier). Mamy jednak nadzieję, że OPEN TENNIS znajdzie się na sklepowych półkach. I to nie tylko dlatego, że będziesz mógł zmierzyć się w nim z 64 przeciwnikami na 30 różnych kortach. Na pewno dużą przyjemność sprawi ci obserwowanie zachowania graczy. Po twoich doskonałych (w co nie wątpimy) zagraniach komputerowi śmiałkowie będą wycierać pot z czoła, ciskać rakietą o ziemię czy wykrzykiwać twarze w grymasie złości. Dzięki temu każda twoja wygrana nabierze nowego, jakże miłego smaku. A to wszystko dzięki technice motion capture.



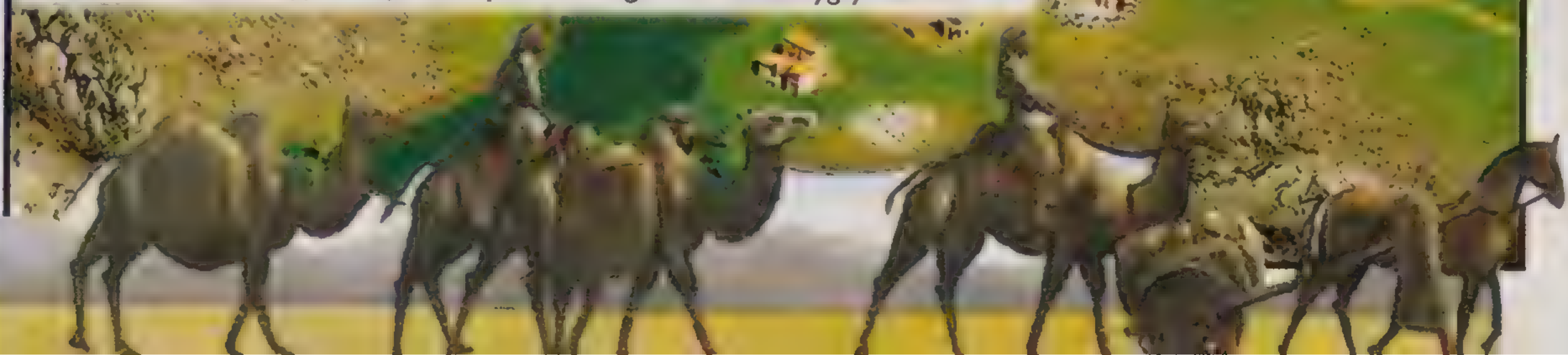
## Archangel

Nasi w ataku! Polska firma Metropolis planuje na 2002 rok nowy ruch, którym zamierza zaszachować konkurencję. Tym asem z rękawa jest gra akcji ARCHANIOŁ (ARCHANGEL). Ma ona łączyć w sobie ponurą i emocjonującą historię, a także elementy RPG oraz walki. Jej akcja będzie rozgrywała się w trzech różnych epokach, pełnych elementów zarówno sf, jak i fantasy oraz horroru. Czy będzie to dobry produkt? Tego nie wiemy, ale jedno jest pewne: gra będzie straaasznaaa!



## Trade Empires

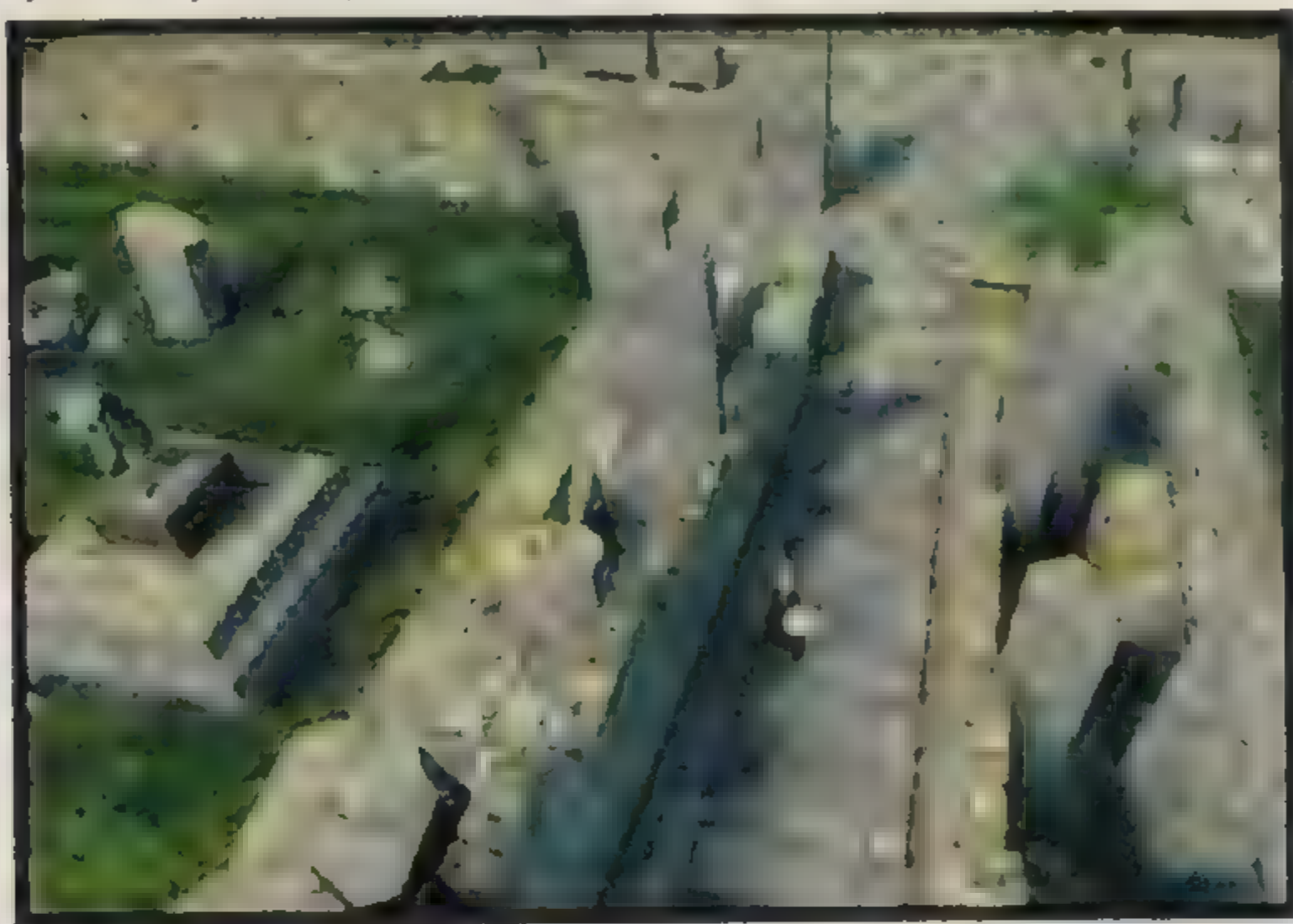
Jak zdobyć mnóstwo pieniędzy? Można zrobić supergrę (a potem jej kolejne części), wygrać na loterii czy bogato wyjść za mąż. Można też... zająć się handlem w TRADE EMPIRES. W tej nowej grze twórców sławnej serii ekonomicznej IMPERIALISM będziesz bowiem mógł pobawić się w kupca. I to handlowca pełną gębą. Poprowadzisz bowiem interesy m.in. w starożytnych Chinach, środkowej Azji, północnej Afryce i w Europie. Początki budowania twojego imperium nie będą jednak łatwe. Zaczyniesz z jednym podwładnym na osiołku i w ciągu historii rozgrywanej się przez 4 tysiące lat będziesz mozolnie dochodził do bogactwa. Swoje umiejętności wypróbowiesz w scenariuszach w Średniowieczu, w Królestwie Egiptu czy w czasach Rewolucji Przemysłowej. Najbardziej jednak oryginalną rzeczą jest to, że w TRADE EMPIRES, zupełnie inaczej niż w tego typu produkcjach, dużej roli nie odegrają wojny czy tzw. dyplomacja. Łorany! To bez tego też można wygrywać?!



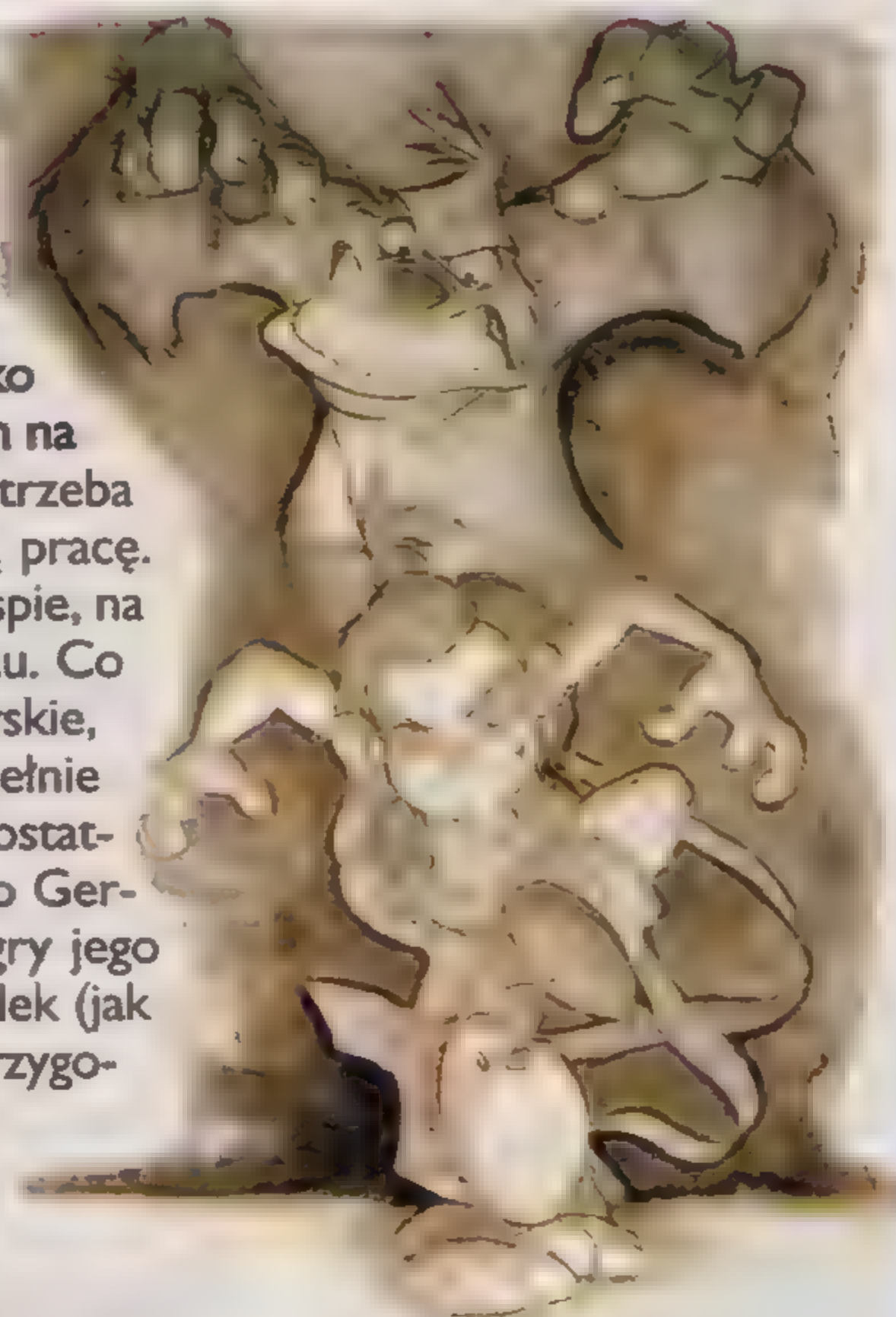


## Herdy Gerdy

Czy jest postać, która może zastąpić niezmiennie popularną Larę? To pytanie zapewne nie raz zadawali sobie ojcowie panny Croft, firma Core Design. Wiadomo przecież nie od dziś, że kariera nadobnej Lary nie jest wieczna. Trzeba więc znaleźć jej następcę. I tak pojawił się Pasterz Gerdy (a właściwie robi to na jesieni). Wszystko wskazuje na to, że ten bohater HERDY GERDY, nowej gry Core Design na Playstation 2, zostanie nową Larą... Ma bowiem wszystko, czego potrzeba gwiazdzie. Po pierwsze, mieszka w ciekawym miejscu i ma interesującą pracę. Nie, nie jest archeologiem, ale pasterzem na magicznie stworzonej wyspie, na której szczególnym szacunkiem obdarzono przedstawicieli jego zawodu. Co więcej, ten, kto wygrywa rozgrywane się co cztery lata zawody pasterskie, zostaje prezydentem wyspy. Gerdy pochodzi też z niezłej rodziny (zupełnie jak panna Croft), a jego ojciec to najlepszy pasterz w okolicy. Niestety, ostatnio ktoś rzucił na niego czar i drogi tatuś zapadł w wieczny sen. Dlatego Gerdy musi wygrać konkurs i dowiedzieć się, kto chciał wyeliminować z gry jego ojca. Przy takiej fabule możesz spodziewać się jednego – mnóstwa zagadek (jak



to zwykłe w przygodówkach bywa). Gerdy będzie musiał się wyszkolić w różnych umiejętnościach pasterskich. Nie będzie to łatwe, bo chociaż wyspę zamieszkuje ponad 200 różnych typów stworków, to tylko 12 z nich będzie chciało współpracować z dzielnym młodzieńcem. Do każdego zwierzątka trzeba także odpowiednio podejść. Oj, biedny Gerdy na pewno nieźle się nagimnastykuje. Lara niewątpliwie zrobiłaby to na swój sposób. Rach, ciach, kilka skoków, przewrotek i gotowe! Zresztą na sam widok pięknej panny Croft wszystkie zwierzęta spełniłyby na pewno każde jej życzenie.



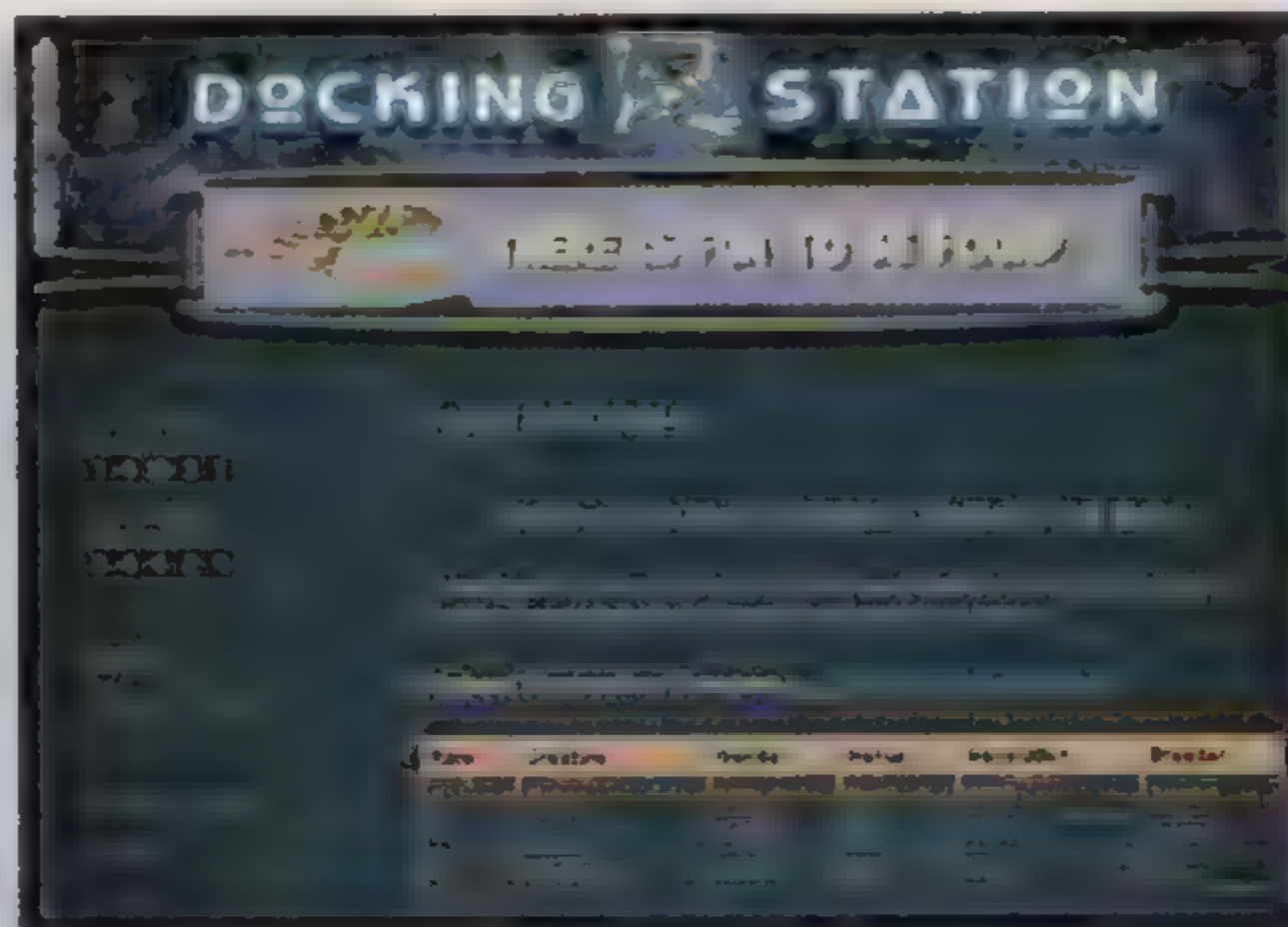
## Miłośnicy Creatures łączcie się!

Posiadanie żywego zwierzątka, np. pieska, wiąże się z wieloma wyrzeczeniami. Trzeba z nim chodzić na spacer o piątej rano, świętek i piątek, w wichurę i w czasie oberwania chmury. A przecież można sobie sprawić wirtualnego pupila. Jego zalety świetnie znają wszyscy miłośnicy bardzo dobrej gry CREATURES. Uczestniczysz w niej w swego rodzaju eksperymencie naukowym, w którym towarzyszysz swojemu miłusińskiemu od chwili jego narodzin aż do śmierci, ucząc go, jak sobie radzić w życiu. Swojemu podopiecznemu, zwanemu Nornem, nie mo-



żesz jednak niczego narzucać. Ty masz mu tylko pomagać! Jeżeli jednak zdecydujesz się na wybranie mu partnera czy partnerki, to być może stworzysz nowy podgatunek Nornów, którym później będziesz mógł pochwalić się znajomym. Teraz staje się to jeszcze łatwiejsze, bo właśnie wydano

CREATURES DOCKING STATION. Jest to bezpłatna gra sieciowa, dostępna na stronie <http://ds.creatures.net>. Dzięki niej otrzymujesz świat składający się z czterech części. Jest tutaj wszystko to, co może uszczęśliwić twojego Norna: jedzenie, zabawki, inni koledzy. W czasie gry możesz też porozumiewać się z pozostałymi właścicielami



stworków. Warto postawić w swoim świecie specjalne portale, przez które do twojej rozgrywki będą dostawać się zwierzątka innych graczy. Na stronie znajdują się także statystyki wszystkich Nornów, które przez nią przewędrowały. Chcesz się dowiedzieć, kto jest najstarszym Nornem? A może ciekawi cię, jakie jest najpopularniejsze imię nadawane tym stworkom? Ciekawość to pierwszy stopień do piekła, ale też (czasami) do doskonałej zabawy!

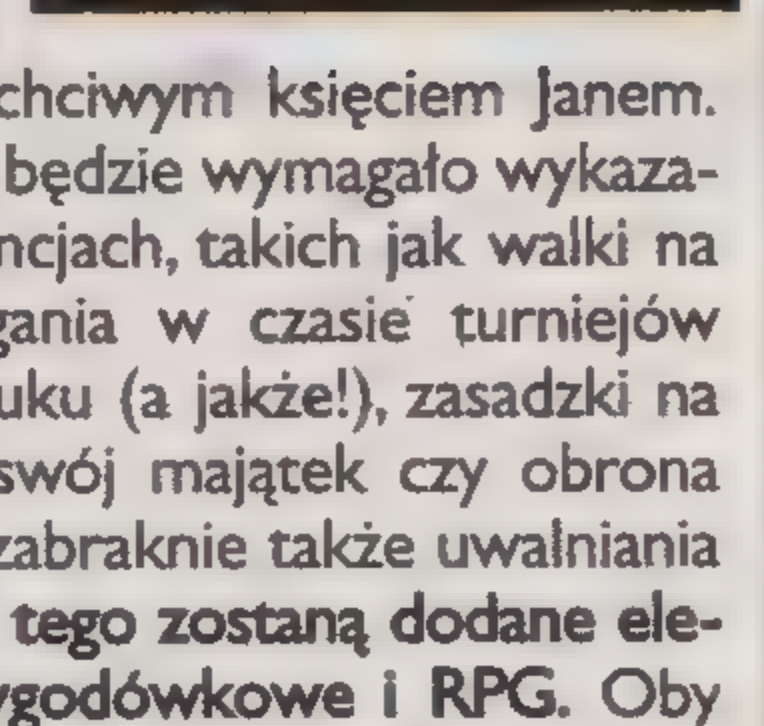
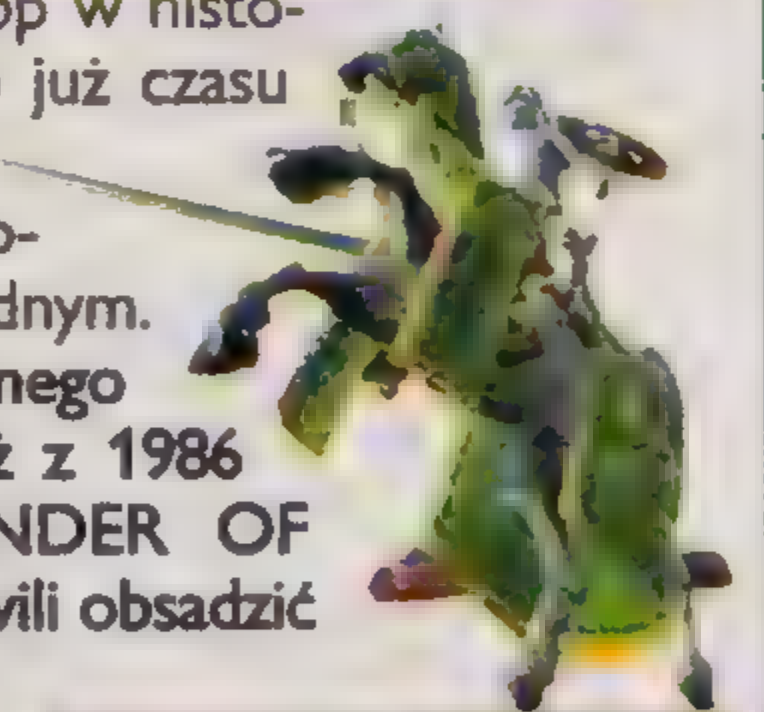
## Ultima, Ultima i po Ultimie

Na jednej z naszych płyt zamieściliśmy film reklamujący grę ULTIMA WORLDS ONLINE: ORIGIN, zwaną też ULTIMA ONLINE 2. Trzeba przyznać, że ta kontynuacja sławnej ULTIMY ONLINE, czyli pierwszej zrobionej z wielkim rozmachem gry sieciowej, prezentowała się doskonale. Przynajmniej na filmiku. Aż trudno było jednak uwierzyć, że taki hit może rzeczywiście powstać. Prawda okazała się smutna. Właśnie oficjalnie odwołano prace nad tą grą. Jako przyczynę podano konieczność skoncentrowania się na ulepszaniu pierwszej UO, w którą na świecie bawi się około 230 tysięcy osób. Na otarcie łez gracze dostaną ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN. Ładne pocieszenie, skoro będzie to po prostu poprawiona wersja pierwszej części, do której zostaną dodane nowe obszary oraz potworki. Kolejny raz sprawdza się powiedzenie: już był w ogródku, już witał się z gąską...

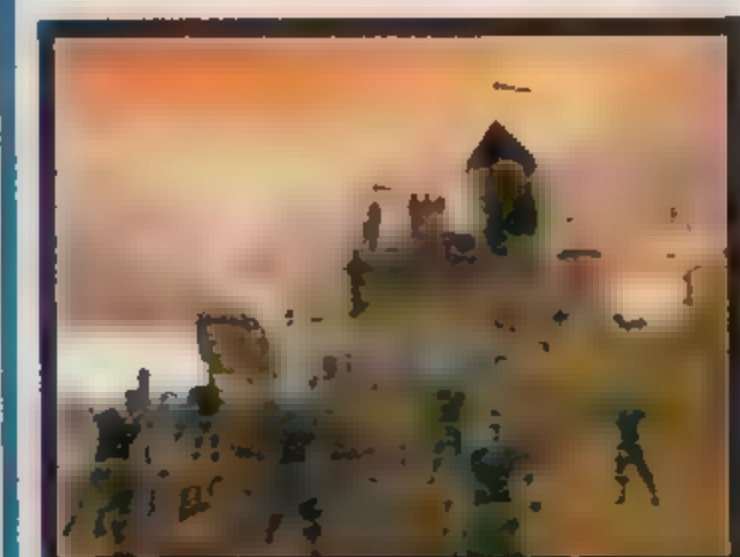


## POWROT ROBIN HOODA

Najśłynniejszy filantrop w historii powraca! Sporo już czasu minęło, od kiedy Robin Hood zabierał biednym, a rozdawał bogatym, a rozdawał biednym. Dlatego też twórcy słynnego (i bardzo starego, bo aż z 1986 roku) przeboju DEFENDER OF THE CROWN postanowili obsadzić go w nowej grze, jednocześnie wykorzystując pomysły ze swojego poprzedniego dzieła. Dzięki temu w ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN będziesz mógł wcielić się w rolę sławnego banity, który musi uratować Anglię przed chciwym księciem Janem. Wykonanie tego zadania będzie wymagało wykazania się w wielu konkurencjach, takich jak walki na miecze, pojedynki, zmagania w czasie turniejów rycerskich, strzelanie z łuku (a jakże!), zasadzki na bogaczy przewożących swój majątek czy obrona oblężonego zamku. Nie zabraknie także uwalniania nadobnych niewiast! Do tego zostaną dodane elementy strategiczne, przygodówkowe i RPG. Oby



tylko zafascynowani nową wersją DEFENDER OF THE CROWN nie postanowili pójść w ślady dzielnego Robin Hooda. Oj, panie Gates, może czas już wynająć nowych ochroniarzy?



## Psychotoxic

Skończyło się oczekiwanie na nowy wiek, zapomniano o towarzyszących mu straszliwych wizjach. Jakoś prawie bezboleśnie udało się wejść w kolejne tysiąclecie. Jednak nie można stracić czujności! Jeźdźcy Apokalipsy nie śpią... Co więcej, tych czterech przerażających panów pojawia się w Nowym Jorku w grze akcji PSYCHOTOXIC. Zajmą się robieniem tego, co najlepiej potrafią, czyli sianiem zemetu, zarazy i śmierci. Ich niszczycielskie zapędy może powstrzymać tylko jedna istota, anioł (a raczej anielica), który ma chronić ludzkość (może tak przed nią samą?). O ile sam pomysł nie wydaje się oryginalny (w końcu twórcy gier zeszli już na Ziemię małe stadko aniołków), to jego wykonanie może przypaść do gustu zwłaszcza miłośnikom wyszukanych scenarii. Niektóre z 20 poziomów będą się bowiem rozgrywały w umysłach bohaterów. Oby tylko nie okazało się tam baaardzo pusto...





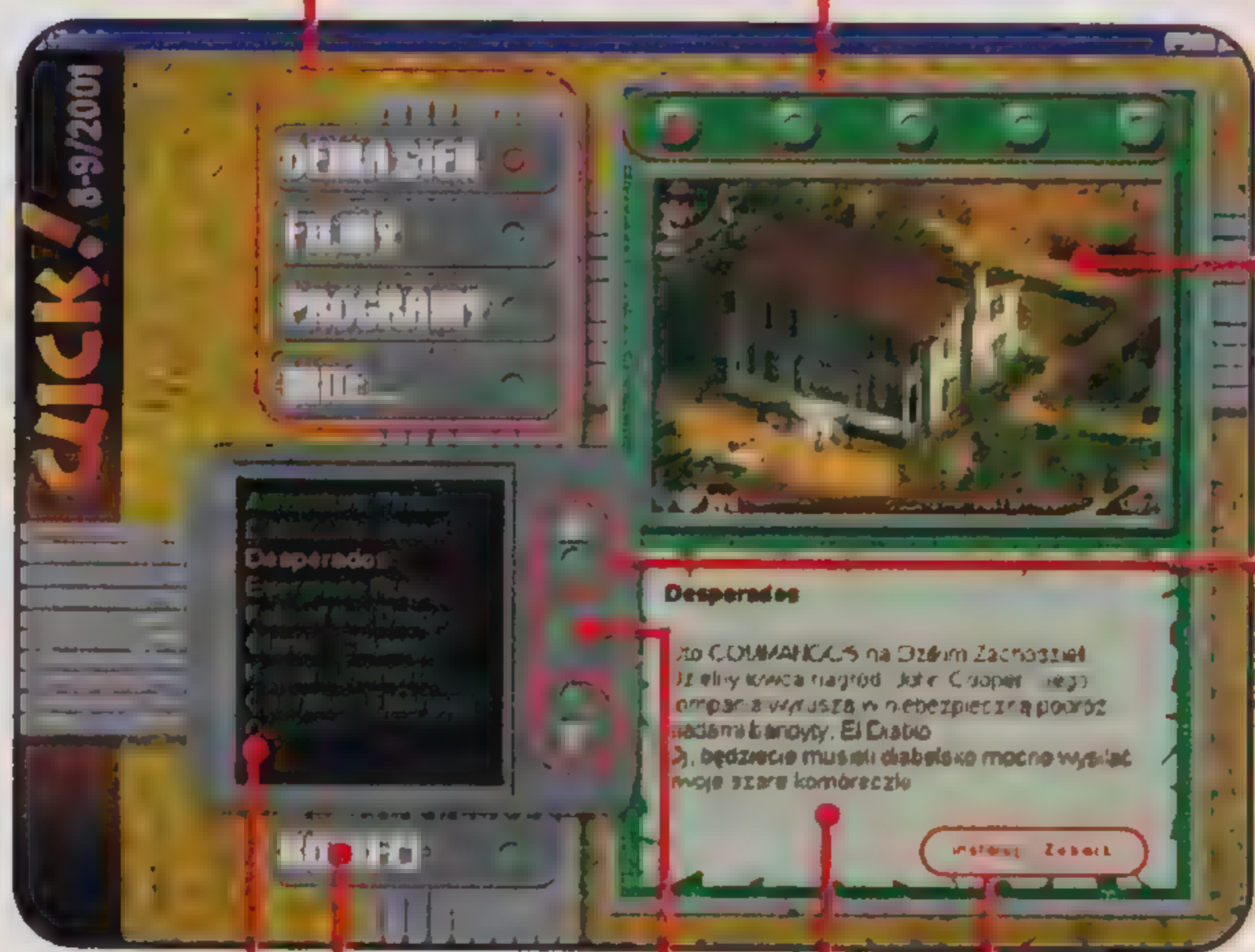


## Nasze CD-MENU

Abyś mógł łatwo od-  
szukać wybrany pro-  
gram, zawartość płyty  
podzieliliśmy na cztery  
kategorie

Ekran z obrazkami po-  
chodzącymi z wybranej  
gry lub programu

Naciskasz guzik  
i pojawia się nowy obrazek



Lista pro-  
gramów  
dostępnych  
w danej  
kategorii

Włącza i wy-  
łącza dźwięk

Wyjście z CD  
Managera

Tutaj znajdziesz  
informacje  
o wybranej grze  
lub programie

Instaluje program

Tymi guzi-  
kami prze-  
wijasz listę  
programów

## POZA TYM NA PŁYTCIE:

### Film – Redakcja w akcji

Unikalny w swej unikalności, genialny i rewelacyjny, najwspanialszy. Film o życiu redakcji CLICKA! W tysiącach maili i listów upominaliście się o nasze zdjęcia, domagaliście się też udostępnienia pomieszczeń redakcyjnych zjeżdżającym do Warszawy wycieczkom. Pragnęliście zobaczyć, jak wygląda praca nad kolejnym numerem. Teraz jest to możliwe! Obraz, który znajdziecie na płycie, odśłoni wam oblicza osób pracujących w redakcji na stałe, ich ulubione zajęcia, a nawet... kondycję fizyczną! Okazało się bowiem, że niejaki Wielki Brat odwiedził CLICKA! wraz ze swą ulubioną tajną kamerą i sfilmował nas w najbardziej nieoczekiwanych momentach życia redakcyjnego. Życzymy miłego oglądania!

### Programy – Dreamweaver 4, eJay MP3 Station Plus

W kilku poprzednich numerach CLICKA! opublikowaliśmy kurs tworzenia stron WWW. Teraz na naszej płycie CD znajdziecie jeden z najlepszych programów wspomagających ów żmudny proces. Dreamweaver 4 nie tylko ułatwi wam pracę, ale i zautomatyzuje wiele czynności, z którymi do tej pory musieliście się męczyć ręcznie.

eJay MP3 Station Plus z kolei pozwoli wam stworzyć całkiem interesującą kompozycję. Kto wie, może zostaniecie nowym Darude?

### Patche – Half Life v. 1.1.0.6, Half Life: Counterstrike 1.1, Half Life: Opposing Force 1.1.0.6, Settlers 4 PL 1.06.815

Gracze to bardzo niecierpliwa rasa ludzi. Domagają się wszystkiego tu i teraz, bo zaraz będzie za późno. Dlatego też wiele gier trafia do sklepów z błędami. Likwidują je patche, drobne programiki, które znajdziecie na naszej płycie. Dzięki nim zabawa stanie się mniej stresująca!

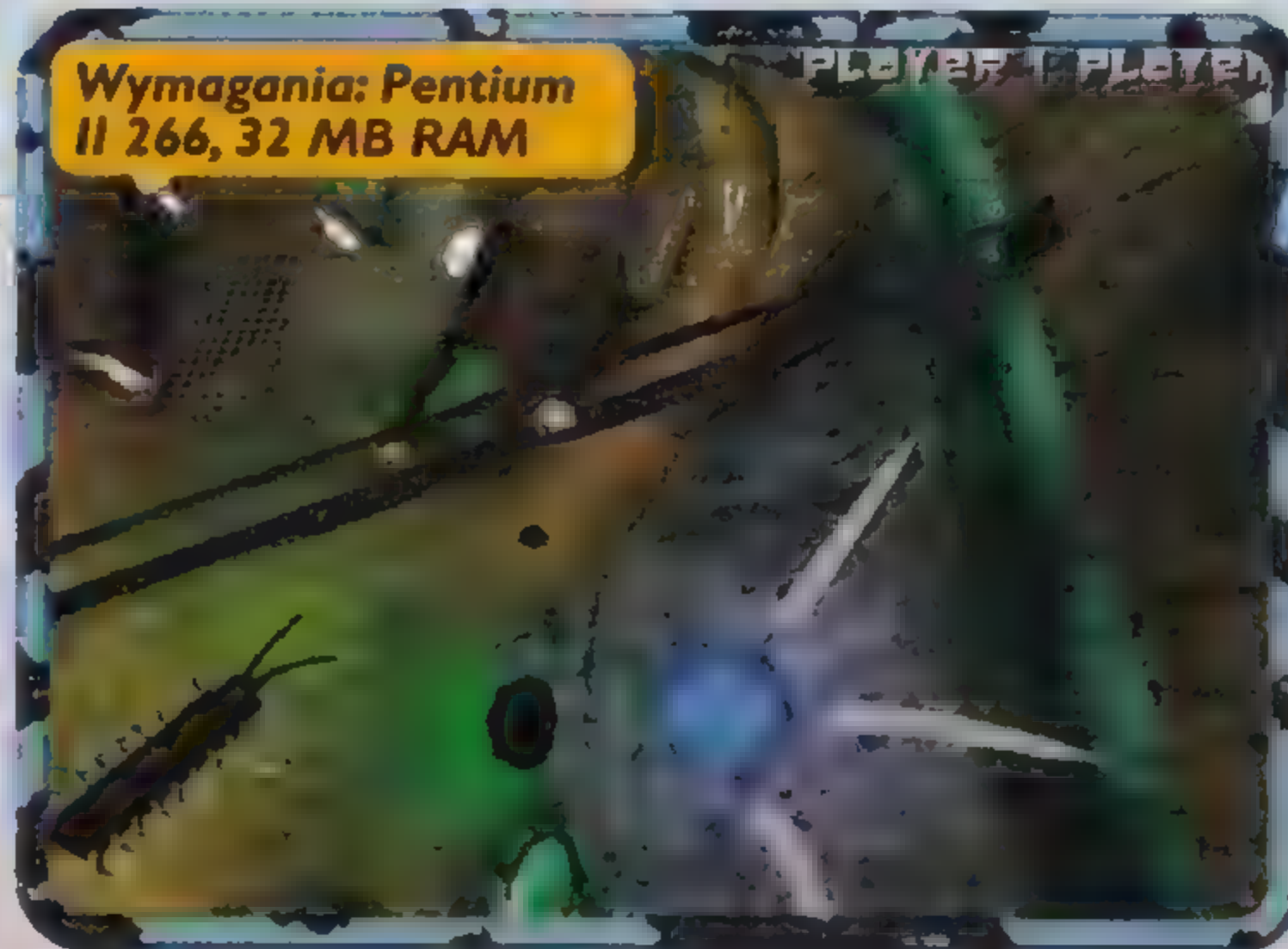
### Sterowniki – DirectX 8.0a PL, DirectX 8.0a ANG

Microsoft opublikował już najnowszą, poprawioną wersję sterowników DirectX 8.0. Nie tylko działają one poprawnie ze starszymi wersjami systemu Windows, ale i wspomagają najnowsze programy. Już niedługo bez nich nie obejdzie się żadna gra!

## ADVENTURE PINBALL

**T**rójwymiarowy fi-  
per przygotowany  
w oparciu o silnik  
UNREAL TOURNA-  
MENT. W demie do-  
stępny jest jeden stół  
– Volcano Mountain  
– na którym musisz  
uratować wioskę  
przed zagrażającym jej  
wulkanem. Postaraj się  
trafić kulką we wszyst-  
kie cztery rampy, a po-  
tem zniszczyć trzy  
kryształy blokujące  
drogę do potężnego  
kamienia. Znajdziesz je  
w tajnej komnacie, do  
której droga wiedzie  
pod kratami.

**Wymagania: Pentium  
II 266, 32 MB RAM**



### Klawiszologia:

Esc – rozpoczęcie gry  
Enter – wybór stołu  
W dół – wystrzelenie  
kulki

Z – lewa łapka  
I – prawa łapka

## DELUXE SKI JUMP 2.1



**Wymagania: Pentium  
133, 16 MB RAM**

### Klawiszologia:

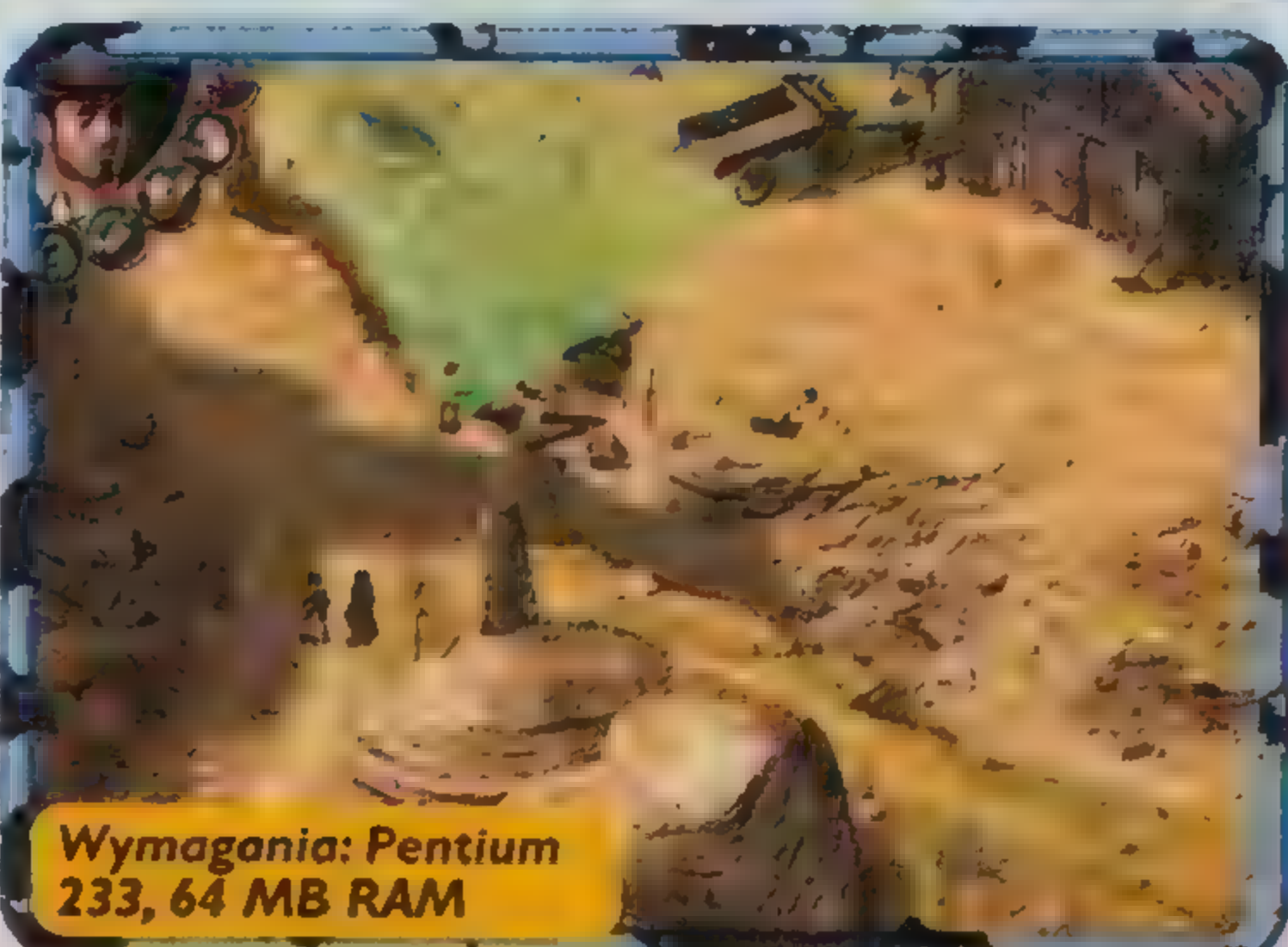
Lewy klawisz myszy –  
odbicie się z belki  
Oba klawisze myszy –  
odbicie się z progu  
Mysz lewo-prawo – ste-

rowanie pozycją skocz-  
ka podczas lotu  
Lewy klawisz myszy –  
lądowanie telemarkiem  
Oba klawisze myszy –  
lądowanie na obie nogi

**N**ajwiększy przebój  
tej zimy ma nie-  
wielkie wymagania  
sprzętowe i archaiczną  
grafikę. Jeżeli jednak  
chcesz sprawdzić się  
w roli następcy Adama  
Małysza i pofruwać da-  
lej niż nietopki (to  
taki ptak), to znalazłeś  
właściwy program.  
W wersji niezareje-  
strowanej czynne są  
tylko 4 skocznie. Na  
największej z nich, le-  
żącej w samym sercu  
Białorusi, polecisz po-  
nad 220 metrów!  
UWAGA! Gra w pol-  
skiej wersji językowej!

## DESPERADOS

**C**OMMANDOS na  
westernową modę.  
Dzielnego kowboja John  
Cooper wraz z garstką  
przyjaciół wyrusza śla-  
dem bandyty zwącego  
się El Diablo. Ty zaś po-  
możesz mu przebrnąć  
przez jeden, niezbyt  
skomplikowany etap.  
Uważaj jednak na swo-  
ich towarzyszy. Nie  
noszą kamizelek kulo-  
odpornych (bo wtedy  
jeszcze ich nie wynale-  
ziono) i w związku  
z tym nie są odporni na  
kule! Biedaki... Może by  
tak wysłać im w prze-  
słotę jakiś czołg?



**Wymagania: Pentium  
233, 64 MB RAM**

### Klawiszologia:

Esc – menu wewnętrzne  
gry  
Lewy klawisz myszy –  
marsz bądź użycie  
przedmiotu

Menu w lewej, górnej  
części ekranu – wybór  
broni  
Zdjęcia postaci – prze-  
łączanie się pomiędzy  
bohaterami gry



## EVERGLADE RUSH

Ten szalony wyścig poduszkowców okraszony heavy-metalową muzyką spodoba się tym spośród graczy, którzy nie gonią za realizmem, a za świetną zabawą. Co prawda w wersji demonstracyjnej dostępna jest tylko jedna trasa wiodąca przez należącą do francuskiej Polinezji wyspę Fangateau, ale i tak na brak atrakcji narzekać nie można. Uważaj, by podczas wyboru trasy nie zmienić ustawień wyścigu (klawisze góra/dół)!



**Wymagania:** P II 300, 64 MB RAM, akcel. 3D

**Klawiszologia:**  
Kursory – kierowanie poduszkowcem  
Spacja – turbodoładowanie  
S, N, R – sterowanie

kamera  
F1 – widok z kabiny  
F2-F4 – widok zza pojazdu  
F9 – wyłączenie tekstur

## KOHAN

Strategia w klimatach fantasy. Jeśli lubisz biegać po lasach i grozić Złym potwory w ilościach większych niż najwyższa nagroda przyznana uczestnikom teleturnieju Milionerzy, to szykuje się program w sam raz dla ciebie. Demo pozwala zapoznać się z Kohanem, i to zarówno miłośnikom gry w Sieci, jak i tym, którzy o niej nie marzą. Co więcej, gra spodoba się nawet tym, którzy uważają STARCRAFTA za grę zręcznościową!

**Wymagania:** Pentium 233, 64 MB RAM



**Klawiszologia:**  
Mysz – sterowanie jednostkami  
A – atak  
G – obrona

M – ruch  
B – budowanie  
Q, W, E, R – zmiana formacji

## FATE OF THE DRAGON



**Wymagania:** P 166, 32 MB RAM, akcel. 3D

**Klawiszologia:**  
Esc – menu opcji  
Lewy klawisz myszy – przewijanie mapy, zaznaczanie jednostek

Prawy klawisz myszy – poruszanie się po planszy  
F1 – pomoc  
F2 – zapis gry  
F3 – odczyt gry

Nowa gwiazda gatunku RTS przeniesie cię do Chin. Władcy trzech prowincji stanęli właśnie do walki o schedę po cesarzu. W demie znajduje się kilka ciekawych misji przeznaczonych dla trybu multiplayer. Nie zabraknie też prostego tutoriala i misji dla pojedynczego gracza. Zwróć szczególną uwagę na piękną grafikę wiernie odwzorowującą takie szczegóły jak tradycyjna chińska architektura.

## OPERATION FLASHPOINT



**Wymagania:** Pentium II 350, 64 MB RAM

**Klawiszologia:**  
W, S, A, D – poruszanie się  
E – bieg  
Q, Z – komenda padnij!  
M – mapa

+/- – zbliżanie widoku i oddalanie  
Mysz – rozglądanie się  
Lewy klawisz myszy – strzelanie, używanie przedmiotów

Pod tym długim tytułem kryje się gra pochodząca z państwa, w którym od Honzików, Kareli i Jizików aż się roi. Czesi proponują ci przenosiny do roku 1985, kiedy to dochodzi do walk pomiędzy NATO a buntownikami, którym nie podobają się rządy Michaiła Gorbaczowa. Wśród specjalistów od delikatnej roboty znajdziesz się oczywiście i ty. Swoją wyższość będziesz mógł udowodnić na trójwymiarowym polu walki!

## GIANTS

Jedna z najwyżej ocenianych gier, jakie zostały wydane w ostatnich miesiącach. Stanowi połączenie trójwymiarowej strategii czasu rzeczywistego z grą RPG i strzelaniną w stylu popularnego TOMB RAIDERA. W demie wcielisz się w postać pięknej kusicielki rasy Sea Reapers. Grafika i animacje są śliczne, a humor to po prostu potęga! Mel Brooks by się gry nie powstydził! Szkoda tylko, że demo jest po angielsku.



**Wymagania:** P II 350, 64 MB RAM, akcel. 3D

**Klawiszologia:**  
Mysz – rozglądanie się  
A, W, D, S – bieg w dowolnym kierunku  
Lewy klawisz myszy – strzał

C – mapa  
L – atak  
R – włączenie widoku FPP  
Alt – podskok  
E – celowanie

## OUTLIVE

Ten brazylijski RTS nie odbiega zbyt od standardów wyznaczonych przez słynnego STARCRAFTA. Są więc tutaj fabryki produkujące roboty, samoloty i czołgi, są starcia przy akompaniamencie wybuchających bomb, no i największa zaleta gry – olbrzymie drzewo technologii. Dzięki OUTLIVE wszyscy miłośnicy strategii czasu rzeczywistego powinni poczuć się bardzo szczęśliwymi i dopieszczonymi graczami komputerowymi.



**Wymagania:** Pentium 166, 32 MB RAM

**Klawiszologia:**  
Mysz – sterowanie grą  
F2 – zapis gry  
F3 – odczyt gry  
Spacja – pauza  
Esc – wyjście z gry



## 1 DIABLO 2

## 2 GTA 2

## 3 Quake 3

## 4 Worms Armageddon

## 5 The Sims

# Wasze

**1 Diablo 2**  
BLIZZARD / CD PROJEKT - PC  
Diablo przyznał, że spadek z pierwszego miejsca był tylko wypadkiem przy pracy...

**2 Grand Theft Auto 2**  
TAKE 2 / PLAY IT - PC, PSX  
Kariera kierowcy jest dziś obiektem marzeń wielu młodych ludzi. Gra rusza więc do góry

**3 Quake 3**  
ID SOFTWARE / LEM - PC, N64  
Pojawienie się dodatku do tej gry miało niewątpliwie wpływ na wzrost jej popularności

**4 Worms Armageddon**  
MICROPROSE / CD PROJEKT - PC, PSX, DC, GBC  
Robak stary, robak bez sił. Pora do łóżeczka, czas ustąpić miejsca młodszym robalom...

**5 The Sims**  
MAXIS / EA / IM GROUP - PC  
Małe ludziki szykują się na wielką Balangę i nie mają czasu na walkę o pierwsze miejsce

**6 Driver**  
GT INTERACTIVE / LEM / SONY - PC, PSX  
Kierowca wrócił do wysokiej formy i po raz kolejny awansował. Ale gdzie jest Driver 2?

**7 FIFA 2001**  
EA SPORTS / IM GROUP - PC, PSX, PS2  
Polska liga gra już na całego, a Oli strzela dla reprezentacji bramki. Nastaly dobre czasy!

**8 Diablo**  
BLIZZARD / CD PROJEKT - PC  
Biedny, stary Diablo. Gracze ciągle każą mu walczyć o miejsce w czołówce...

**9 Larry 7**  
SIERRA / CD PROJEKT - PC  
Larry! Laary! Miejsce 9, teraz twoja kolej! Gdzie się włóczysz? Kogo znów podrywasz?

**10 Age of Empires 2**  
MICROSOFT - PC  
Miejsce w czołówce wcale nie dziwi... wszak ta gra stała się wzorem dla całej masy RTS-ów

## Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów - KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty itd.
4. Propozycje listy przebojów zawierające mniej niż 20 gier

**CLICK! AKCJA!**

Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki wam! Wśród osób, które nadesłały swoje głosy, wylosujemy grę SETTLERS 4 ufundowaną przez:

CD PROJEKT

- lub nadesłane e-mailem są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli Wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
  6. Gry, które znajdują się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7
  7. Gry z grupy pościgowej nie otrzymują za to żadnych punktów do TOP-7.

## Grupa pościgowa

- 21 Sydney 2000  
EIDOS / IM GROUP - PC, PSX, N64, DC
- 22 Tomb Raider 5  
EIDOS / IM GROUP - PC, PSX
- 23 Settlers 4  
BLUE BYTE / CD PROJEKT - PC
- 24 Tony Hawk's Pro Skater 2  
ACTIVISION / LEM - PC, PSX, DC
- 25 Starcraft  
BLIZZARD / CD PROJEKT - PC



# 20

## Notowania z ostatnich 2 tygodni



**11 Settlers 3**  
BLUE BYTE / CD PROJEKT - PC  
Malutkie ludziki powoli zegnają się z listą. Pa, pa, przyslijcie do nas Settlers 4!



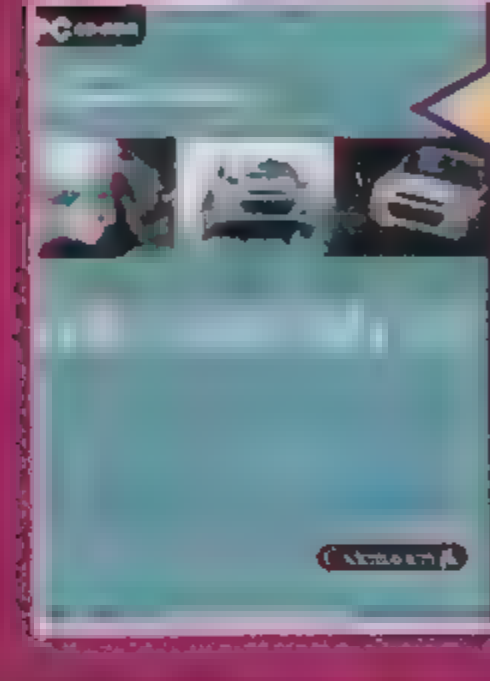
**12 Tomb Raider 4**  
EIDOS / IM GROUP - PC, PSX, GBC  
Szanowna pani archeolog dowiodła, że jest w wysokiej formie. Ale co z Tomb Raider 5?



**13 Unreal Tournament**  
GT INTERAC. / LEM - PC, MAC, DC  
Quake 3 Arena w czołówce, Unreal Tournament w górę, czyżby powrót mody na FPP?



**14 Need for Speed: Porsche**  
EA / IM GROUP - PC, PSX  
Koła zmienione, benzyna zatankowana, gaz do dechy - i już gnasz na pierwsze miejsce



**15 Collin McRae Rally 2**  
CODEMASTERS / CD-PR. - PC, PSX  
Wyścigowa wyścigówka wyścigowała wyścigówkę na wyścigach wyścigowych wyścigówek



**16 Heroes of M&M 3**  
3DO / IM GROUP - PC  
Bohaterowie mocy i magii powoli tracą na siłę. Czyżby emerytury nadszedł czas?



**17 Tekken 3**  
NAMCO / SONY - PSX  
Bić się czy nie bić, oto jest pytanie, tylko w Tekkena 3 granie odpowie na nie!



**18 FIFA 2000**  
EA SPORTS / IM GROUP - PC, PSX  
Czy ten pan z okładki gry wie, że zrobili mu zdjęcie? Wyszedł fajnie, ale w piłkę nie trafia



**19 GTA**  
TAKE 2 / PLAY-IT! - PC, PSX  
Skąd wśród graczy to zamiłowanie do złodziejskiego fachu? Przecież to niemoralne!



**20 Faraon**  
SIERRA / PLAY IT - PC  
Nil wylał i Faraon się utopił. Już wkrótce nowy władca - Zeus - zajmie jego miejsce

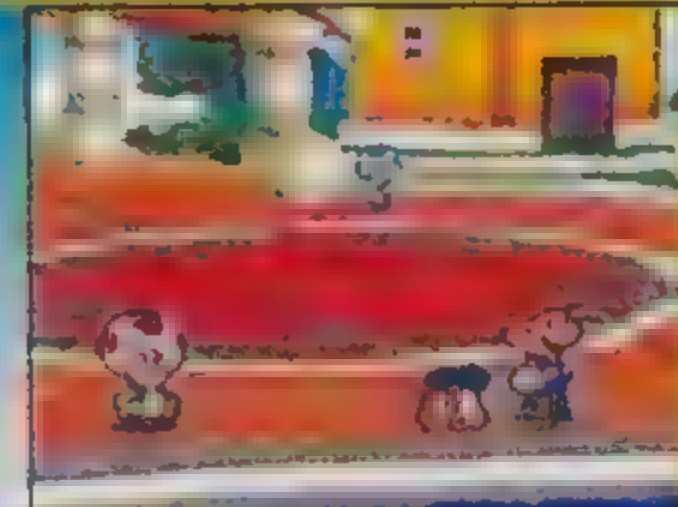
## PRZEBÓJE ZE ŚWIATA



### Paper Mario

NINTENDO - N64

No, tak. W sumie nie ma się co dziwić. Przecież to jeden z najlepszych tytułów ostatnich miesięcy na tę konsolę. Szkoda, że u nas tak trudno go dostać



### Final Fantasy IX

SQUARESOFT/INFOGAMES - PS

Miłośnicy tego tytułu zacierają ręce. Wspaniała fabuła, piękna grafika, prze-sympatyczne postacie. Godne pożegnanie serii z konsolą PSX. Następne będą już na PS2



### Onimusha Warlords

CAPCOM - PS2

Fabuła tego przeboju rozgrywa się w średniowiecznej Japonii, nic więc dziwnego, że właśnie w tym kraju święci triumfy. Oczywiście Dobro, jak zwykle, walczy ze Złem



## CO SIĘ DZIEJE Z...



### Gran Turismo 3 A-spec

POLYPHONY / SONY - PS2

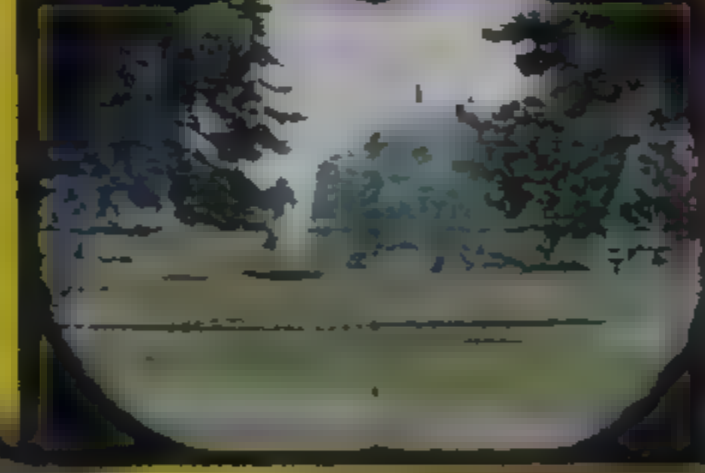
Jedzie, jedzie i... już prawie dojechał. Wszystko jednak wskazuje na to, że najstynniejsza wyścigówka na PSX bardzo udanie zadebiutuje na nowej konsoli Sony



### Peacemakers

UBI SOFT / LEM - PC

Już był ponoć tuż, tuż... Już sam pchał się w łapki graczy... I nagle jakoś się wycofał. Ponoć to i owo trzeba było doszlifować... A my czekamy...



### Operation Flashpoint

CODEMASTERS / CD PROJEKT - PC

Zimna Wojna, potyczki z NATO, odwieczny konflikt Wschodu i Zachodu, Dobra i Zła, USA i ZSRR... Skąd my to znamy? Już niedługo nowa gra

## HOT 5

### NAJŚWIEŻSZE PRZEBÓJE

### 2 SW: Starfighter

ACTIVISION / LEM - PS2

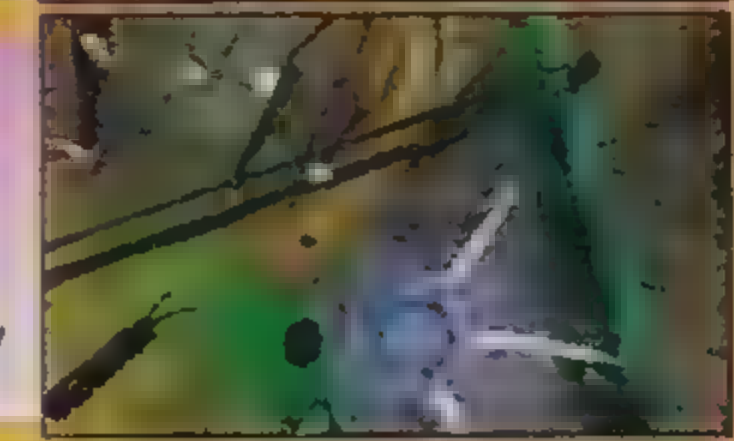
Choć to kolejna odsłona serii Gwiezdnych Wojen, jest na co popatrzeć. Walka z Federacją da ci naprawdę wiele wrażeń



### 3 Adventure Pinball

ELECTRONIC ARTS / IM GROUP - PC

Pinball... Na silniku Unreal... Zdziwiłeś się, prawda? To naprawdę świetna zabawa i naprawdę warto ratować dinozaury!



### 4 Pokemon Srebrny i Złoty

NINTENDO / LUCAS TOYS - GBC

Pokemony, ukochane Pokemony... Na tę edycję gry czekałeś z wypiekami na twarzy już od dawna. Oto są!



### 5 Icewind Dale: Heart of Winter

INTERPLAY / CD PROJEKT - PC

Choć zima już się skończyła, w twoje ręce trafia zimowy dodatek do tej wspaniałej gry. Aż ciarki chodzą po plecach



A oto gry, które nie zmieściły się w Waszej gorącej dwudziestce. Tylko od Was zależy, czy zajądą wyżej i znajdą się wśród hitów

### 26 C&C: Red Alert 2

WESTWOOD / IM GROUP - PC

### 27 Wrota Baldura 2

INTERPLAY / CD PROJEKT - PC, PSX

### 28 Sim City 3000

MAXIS / EA / IM GROUP - PC

### 29 Half Life

SIERRA / PLAY IT - PC

### 30 Quake 2

ID SOFTWARE / LEM - PC

### 1 Tropico

TAKE 2 / PLAY IT - PC

Dawno, dawno temu, za górami, za morzami... Nie, to nie ta bajka. Jesteś przecież na Kubie i choć to daleko stąd, nie zawsze będzie bajkowo. Zresztą, sprawdź sam!





**Gorąca wyspa czeka na prezydenta z prawdziwego zdarzenia. Czy zapewnisz mieszkańcom dobrobyt, czy też uznają cię za kolejną straszliwą pomyłkę historii i dopust boży?**

**G**rając w TROPICO, trudno uniknąć porównania z wielkimi przebojami firmy Maxis z gatunku simów (SIM CITY i wiele innych). Ale TROPICO jest czymś więcej niż tylko symulacją budowy miasta. Z uwagi na ważną rolę, jaką odgrywa tutaj nastawienie ludności, można doszukiwać się podobieństw do takich programów jak THEME PARK czy ROLLERCOASTER TYCOON, gdzie zadowolenie klientów miało ogromny wpływ na powodzenie rozgrywki. Ale TROPICO jest czymś więcej niż simy i tycoon'y razem wzięte! Masz tu do czynienia z ekonomiczną symulacją

polegającą na tym, że budujesz miejską infrastrukturę (domy, fabryki, hotele itp.) i decydujesz o jej rentowności (ustalanie pensji dla pracowników, cen wynajmu). **To pierwszy aspekt gry: zrównoważyć budżet i umiejętnie prowadzić finanse państwa. Do tego niełatwego zadania dochodzi jeszcze wiele możliwości symulacji społecznych.** Mieszkańcy TROPICO nie są bowiem anonimowymi pikselami poruszającymi się w losowy sposób na mapie. To ludzie z krwi i kości. Należą do partii politycznych i upominają się o swoje prawa. Każdy ma wyznaczoną pensję i mieszka w takich, a nie innych warunkach, z których jest zadowolony lub nie. Doprowadzenie do tego, aby społec-

zeństwo było zachwycone swym prezydentem, jest zadaniem niewdzięcznym i trudnym. Społeczeństwo ma raczej tendencje do narzekania, zasypywania cię prośbami, żadaniami, a nawet groźbami oraz wyrażania swego niezadowolnienia. Ba, ludzie mieszkający na Tropico chcą mieć od czasu do czasu wolne wybory, musisz więc swą popularność potwierdzić w demokratycznym procesie.

**Rozgrywkę możesz prowadzić na wiele sposobów. Pierwszym czynni-**

**kiem, który uwarunkuje przyszłe losy, zarówno Tropico, jak i jej prezydenta, jest wybór cech szefa państwa.** Opcji tu mnóstwo, gdyż decydujesz zarówno o jego/swojej przeszłości (agent CIA lub KGB, przywódca ludowy, wykształcony absolwent najlepszych uczelni itp.), jak i o wadach (hazardzista, tchórz itp.) oraz zaletach (charyzmatyczny lider, nieprzekupny polityk itp.). Wybór tych opcji zadecyduje w dużej mierze o tym, jakie będzie twoje postępowanie

w przyszłości, jak ułożą się stosunki z poszczególnymi frakcjami politycznymi. Będzie też oddziaływać na politykę międzynarodową twego państewka. Następnie możesz zadecydować o tym, jak ma wyglądać Tropico. Czy jest to duża wyspa, górzysta czy nizinna, czy ma dobre warunki dla rolnictwa i górnictwa, jaka jest gęstość zaludnienia itd.

Później wyznaczasz czas trwania rządów i cele, które chcesz osiągnąć

– może to być zabawa w sprawowanie władzy, zdobycie określonych funduszy czy np. uczynienie obywateli szczęśliwymi. Od obranego celu zależy stopień trudności zabawy, ten zaś wpływa na końcowy wynik.

TROPICO jest grą o tyle trudną, że – podobnie jak MAJESTY – nie pozwala na ręczne sterowanie obywatelami. Możesz tylko tworzyć pewne sytuacje społeczno-ekonomiczne, mające zachęcić ich do określonych zachowań. Oczywiście można zastanawiać się, czy prezydent powinien decydować o płacach dla barmanów lub służby hotelowej, ale właśnie to pozwala ci oddziaływać na sektory gospodarki, które chcesz poprzeć. Program firmy PopTop przeznaczony jest dla amatorów spokojnej, rozważnej zabawy, w której nie ma spektakularnych bitew, wybuchów i strzelanin. Życie polityka tak naprawdę jest nudne, wyczerpujące, a o satysfakcję niezwykle trudno. Gra wymaga też uważnego zapoznania się ze wszystkimi opcjami, trudno więc wyobrazić sobie, aby mogła sprawić radość komuś, kto chce sobie godzinkę czy dwie „poklikać” na komputerze. Menu, mimo że skomplikowane, jest jednak wygodne w użyciu, a opcja ustawiania dowolnej prędkości upływu czasu (od pauzy po very fast) pozwala zastanowić się nad każdym ruchem.



Oto twoja wymarzona wyspa. Tutaj zdobędziesz sławę i bogactwo... być może

Jeśli tylko na twojej wyspie starcza miejsca na pastwiska, to i krowy mogą się przydać

Kobiety generalnie służą do chowania dzieci, choć czasem przydają się i do innych celów

Praca farmera jest ciężka i słabo wynagradzana, ale dochodów z farm nie można lekceważyć

Drewno też może być towarem przynoszącym bogactwo





Kościół i duchowni są potrzebni obywatelom jak powietrze. W końcu religia to opium dla ludu!

Hotel wśród palm i pani, która uprzyjemni pobyt na Tropico. Czegoż więcej spokojny turysta może wymagać od życia? No, chyba tylko tego, żeby jeszcze pieniądze spadały mu z nieba prosto do kieszeni

Jeśli zaniedbasz budowę kościołów, to religijni fanatycy szybko dadzą ci odczuć swoje niezadowolenie

Przy tak dużym stopniu trudności programu trudno nie mieć żadnych zastrzeżeń. I tak robotnicy budowlani, którzy wznoszą gmachy o znaczeniu strategicznym, czasami wcale nie pojawiają się na placu budowy, mimo że są opłacani (jak w życiu?). To ogromny problem, gdyż taka sytuacja może zahamować rozwój twego państwa. Czasami też trudno doszukać się logiki w relacjach cenowych. Obywatele czasem nie korzystają z nowych

apartamentowców, udostępnianych im za darmo, mimo że mieszkają w slumsach i nie są z tego zadowoleni. Za wolno zmienia się struktura zatrudnienia, mimo „pompowania” środków w określone sektory gospodarki. Zdziwienie budzi też to, że niektóre farmy nie przynoszą przychodu (nie wspominając o dochodzie!), chociaż pracują tam ludzie, rosną rośliny itp.

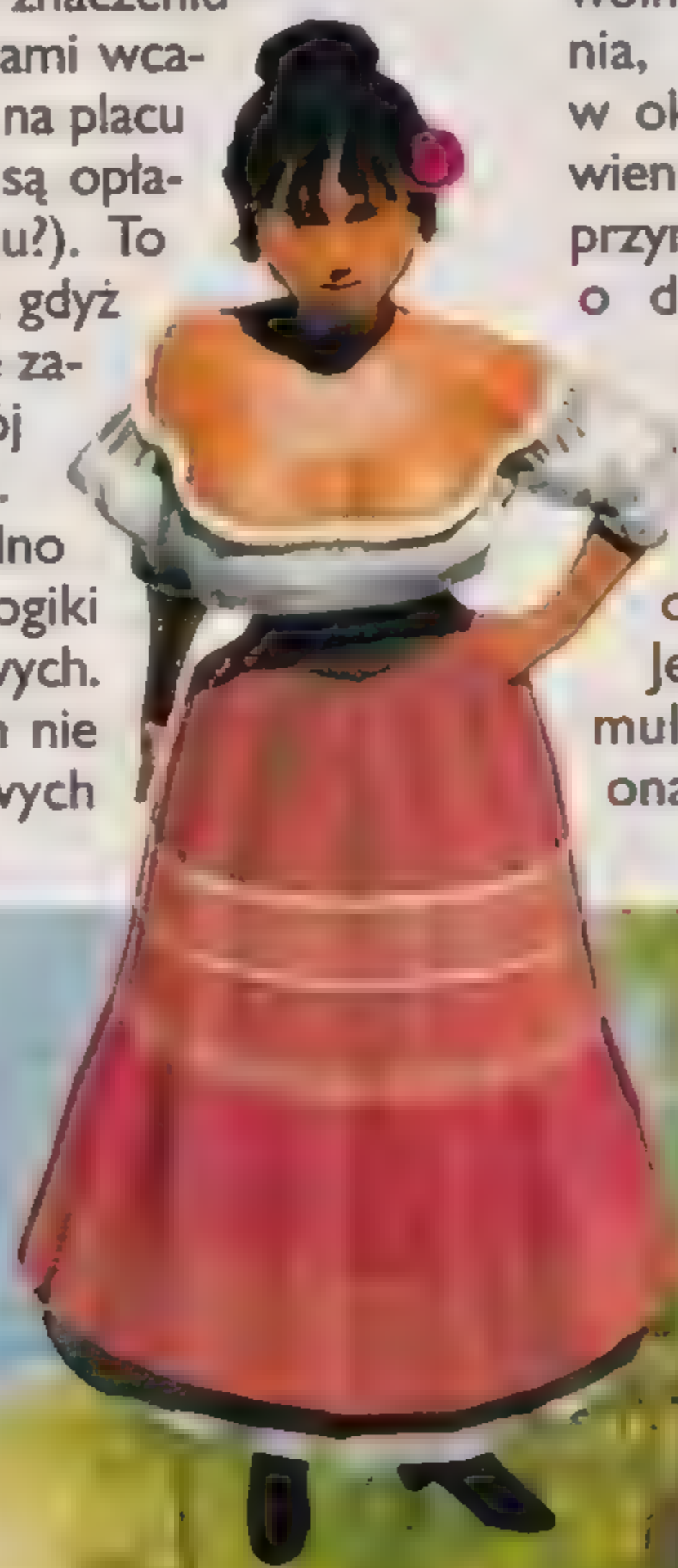
A farmy położone obok i wyglądające ładnie podobnie dostarczają do budżetu kupę kasy. Jeśli chodzi o oprawę multimedialną, to jest ona co najmniej satys-

fakcjonująca. Szczegóły scenograficzne, budynki, postacie ludzi zostały przygotowane z dużym smakiem i dbałością o szczegóły. Nie będziesz miał kłopotów z odróżnieniem, do czego służy dany bu-

dynek lub czym zajmuje się obywatel, na którego kliknąłeś myszką. Warto też zauważyć, że możesz przybliżyć i oddalać obraz, co znacznie ułatwia zarządzanie. Muzyka została idealnie dobrana do gry.

Akcja toczy się w południowoamerykańskich tropikach, więc zabawę uprzyjemniają gorące latynoamerykańskie rytmy.

TROPICO gwarantuje dobrą zabawę. To propozycja nie tylko dla wymagających polityków, ale dla wszystkich, których kręca gorące klimaty.



Do czego służą turyści? Oczywiście do tego, by ich wycisnąć z kasy! Ale pamiętaj, że musisz mieć kogo wyciskać!!! Niech więc przybywają tłumnie na Tropico!

Bez specjalistów budowlanych trudno myśleć o rozwoju wyspy

Bankier to ważna osobistość

Zawsze do twych usług, el Presidente! Każdą próbę buntu stłumimy bez litości

Oto prawdziwie oddana sprawie mieszkanka Tropico! Wychowuje nowego obywatela na chwałę el Presidente





Ocienione alejki, ładne domy, baseny – na pewno turyści poczują się miło w takim otoczeniu



Trzeba przyznać, że monumentalne budowle w stylu klasycznym mogą się podobać nawet w tropikach

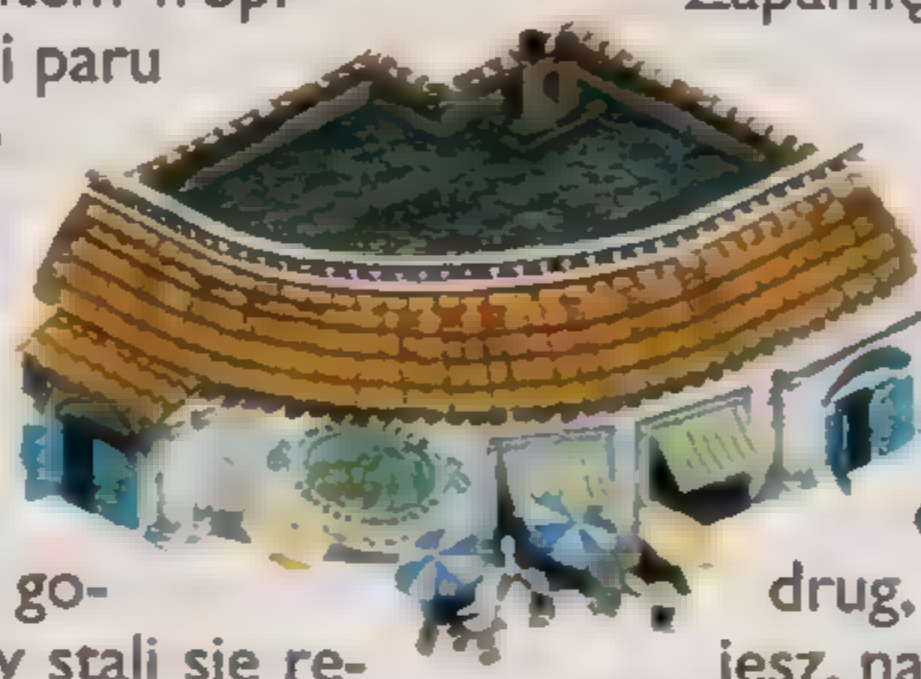
## INFO

### Tropico w liczbach:

1600x1280	maksymalna dostępna rozdzielczość
775	maksymalna liczba mieszkańców wyspy
60	liczba typów budynków, które można wznieść
50	liczba cech określających mieszkańców Tropico
46	liczba zajęć, którymi mogą parać się obywatele
40	liczba politycznych edyktów, które można wydać
6	liczba frakcji politycznych, do których przystępują obywatele
6	liczba opcji upływu czasu gry
5	liczba stopni specjalizacji w danym zawodzie
1	DYKTATOR!
0	liczba osób mogących uczestniczyć w rozgrywce wieloosobowej

## FRAGMENTY Z PAMIĘTNIKA PREZYDENTA

O to płynę na Tropico. Jeszcze niedawno byłem na Harvardzie, a nagle wszystko się zmieniło. Panowie z niezwykle tajnej instytucji powiedzieli: „Ramon, potrzebujemy takich ludzi jak ty. Wykształconych i zdolnych. Czy wiesz, ile możesz zrobić dobrego dla swoich rodaków? Wystarczy, że zostaniesz prezydentem”. „Senores – roześmiałem się – jak mam zostać prezydentem, skoro kiedy ostatnio byłem na Tropico, nosiłem jeszcze majtki w zębach, a na biust mówiłem cium-cium?”. Starszy z nich uśmiechnął się: „Tym się zajmujemy my, Ramon. A wierz mi, że mamy doświadczenie”. Pomyślałem przez chwilę wystarczającą na wypalenie Habana Libres i powiedziałem: „Si, senores, czemu nie?”. I tak zostałem prezydentem Tropico. Mam swój pałac, kilku strażników i paru wykwalifikowanych robotników. Co poza tym? Mały port, mnóstwo farm, rozlatujące się domki. Jestem prezydentem kurnika! Obywatele mojego państwa są biedni jak kościelne myszy, ale rozpolitykowani. Temu marzy się komunizm, tamtemu nowoczesna gospodarka rynkowa, inni chcą, żebyśmy stali się regionalnym mocarstwem, jeszcze inni... A zresztą dość tego! Powiedziałem im: „Senores, pora zabrać się do pracy, a nie tracić czas na jałowe spory! Pomóżecie?”. „Pomozemy” – odparli, ale jakoś niemrawo. Najbardziej niemrawo odpowiadał ten



Rozwijając przemysł, musisz pamiętać o jednym: środowisko naturalne za nim nie przepada!

brodacz w koszulce z portretem Fidela Castro. Zapamiętałem go sobie.

Najważniejsza sprawa to zbilansować budżet. Eksport żywności przynosi dochody, moi amerykańscy przyjaciele też czasem sypną groszem. Przyszedł też do mnie pewien tłustawy jegomość cuchnący wódką i rzekł: „Znajesz drug, my chciam ciebie pamoć. Znajesz, nawierna, my budiem družja” i wręczył mi banknoty. Co miałem zrobić? Wziąłem.

Postanowiłem zainwestować w pierwsze budynki z prawdziwego zdarzenia. Kazałem rozpocząć budowę kościoła i kliniki, bo te nieszczęsne brudas – moi rodacy – modlą się gdzieś w lesie i chodzą do znachorów. Tropico jest piękną wyspą, trzeba to wykorzystać! Rozpoczęliśmy budowę hotelu na nabrzeżu, restauracji i basenu w najlepszym, florydzkim stylu.

Oczywiście personelowi trzeba płacić odpowiednie pensje. Przejrzałem dochody z farm. Te, które nie przynosiły zysku, kazałem zrównać z ziemią. Czasem przychodzą do mnie narzekacze: nie podoba im się, że ludzie za mało zarabia-



Piękne budynki rządowe to nie wszystko. Pamiętaj, że obywatele Tropico też chcą mieszkać jak ludzie

kto to zrobił

## POPTOP SOFTWARE

PopTop Software założona została w 1993 r. przez Phila Steinmeyera. Jest małą amerykańską firmą, której siedziba mieści się niedaleko St. Louis. Za trudnia zaledwie 10 osób, ale zdążyła wyprodukować wielki hit: RAILROAD TYCOON II, którego sprzedaż przekroczyła pół miliona egzemplarzy.



Oto teren twego działania – przepiękna wyspa Tropico. Czy uda ci się zaprosić tu turystów, specjalistów z różnych dziedzin i przedsiębiorców? Czy uda ci się pozyskać sympatię i pomoc światowych mocarstw?





Hotele, baseny, puby, restauracje, kabarety – zapewnij tym ludziom wszelkie dostępne rozrywki

ją, że nie mamy fabryk, że społeczeństwo jest nie wykształcone. Na razie spuszcza ich z wodą. Kazałem jednak zbudować komisariat policji i więzienie. Czuję, że się przydadzą!

Obywatele chcą wolnych wyborów prezydenckich! Czy ja mało dla nich robię? Chcą nowego el Presidente? Niewdzięczna hołota! „Si” – powiedziałem doradcom – „chcą wyborów, niech mają wybory”. No i wygrałem w cuglach. Opozycja nawet nie pisnęła. Od razu zabrałem się do roboty. Kazałem postawić elektrownię i zbudować kopalnię. Podobno mamy złoża boksytów i złota, trzeba je więc spożytkować. Myślę, że czas już na to, by Tropico miało własną telewizję. Obywatele powinni wiedzieć, co porabia ich el Presidente. Pierwszy program nosił tytuł: „Ojciec Narodu – jego życie i praca”. Zauważyłem, że znakomicie prezentują się przed kamerami. Tego krzykacza w koszulce



padek”? Wygrałem wybory! Ktoś bajdurzył, że były sfałszowane, ale nic o tym nie wiem. Myślę, że nadzedł czas, aby zbudować lotnisko.

Budżet wygląda nieźle, więc mogłem postawić następne hotele i domy. Stare prezentowały się fatalnie, a ja nie mogę pozwolić, by turyści zawozili do domu zdjęcia z rozlatującymi się budami! Lubię czasem przechadzać się ulicami mojej wyspy i słuchać, jak tłum skanduje moje nazwisko. Zauważyłem jednak, że niektórzy skandują jakby niemrawo. Zastanawiające. Wkoło luksus i turyści z aparatami w dłoniach – aż się serce raduje! W dżungli odkryto zabytki sprzed wieków, trzeba z nich zrobić atrakcję turystyczną. Teraz, prócz zabawek dla cudzoziemców, mam już destylarnię rumu i fabrykę cygar, nowoczesne kopalnie – doprowadziłem Tropico do świetności. Nie zapomniałem o własnych interesach. Moje szwajcarskie konto rośnie w oczach. No cóż, to taka mała żelazna rezerwa na wypadek, gdyby wydarzyło się coś... hmm... nieprzewidzianego.

Męczy mnie tylko fakt, że nie wszyscy kochają swego el Presidente...

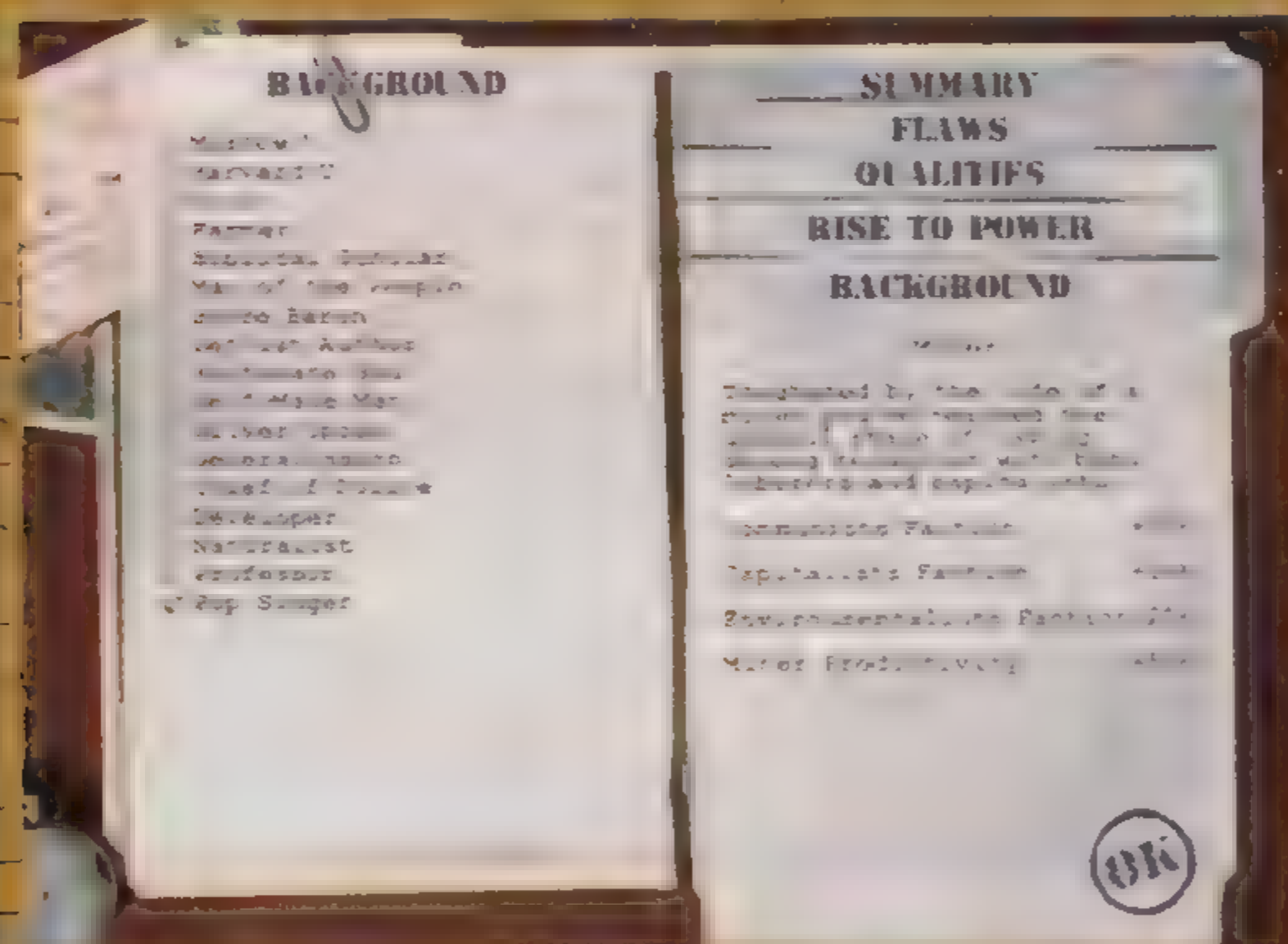


Oto dobry przykład zwartej zabudowy. Bądź rozsądnym architektem, żebyś nie musiał potem używać buldożerów



Piękna zatoka sprzyja rybolóstwu i kąpielom

Port przez długi czas będzie twoim jedynym oknem na świat. Troszcz się o niego



O prezydencie wiesz wszystko. Gdzie skończył szkoły, kto go popiera, czego się boi. Ta wiedza się przyda!



Twoje państewko prezentuje się całkiem dobrze. Może czasami budowle nie pasują do siebie pod względem stylów architektonicznych, ale przecież prawdziwa sztuka kocha takie niecodzienne zestawienia



**Tropico**  
Prawdziwe Wyzwanie Dla Prezydenta

129 zł PopTop / Play It 1 gracz

Min: Pentium 200, 32 MB RAM  
Zal: Pentium II 350, 64 MB RAM

Grafika 4 Dźwięk 4 Frajda 5

Ogromny wybór opcji, dokładne charakterystyki, duży realizm, funkcjonalna grafika

Na opanowanie zasad rządzących programem należy poświęcić sporo czasu

Wizyty w tropikach są tyleż ciekawe, co niebezpieczne. Ale egzotyka przyciąga i nadal będzie przyciągać. I dobrze

5



TEST

PC

MAC

# DRACULA

## Zmartwychwstanie

WERSJA  
POLSKA

**Gdyby nie postęp w dentystyce,  
współczesnym światem rządziłyby  
wampiry. Ciekawi cię życie  
w czasach zębaczy?  
Zagraj w DRACULĘ!**

*Książę Ciemności  
to esteta. Kocha  
piękne kobiety*

**K**siążę Dracula nie jest postacią fikcyjną. Osobnik o tym imieniu rządził niegdyś jedną z krain średnio-wiecznej Rumunii. Do historii przeszedł jako miłośnik tortur, dla którego słowo „okrutny” stanowiło jeden z najmiłszych komplementów. Wystarczy jednak przypomnieć sobie wzniecony przez Nerona pożar Rzymu czy też ostatnie krwawe wydarzenia na Bałkanach, by dojść do wniosku, że nieludzkich władców nigdy nie brakowało. Dlaczego więc Dracula, pochodzący z zabitej dechami wioski o nazwie Transylwania, jest dziś znany niemal wszystkim – zarówno tym dużym, jak i całkiem małym?

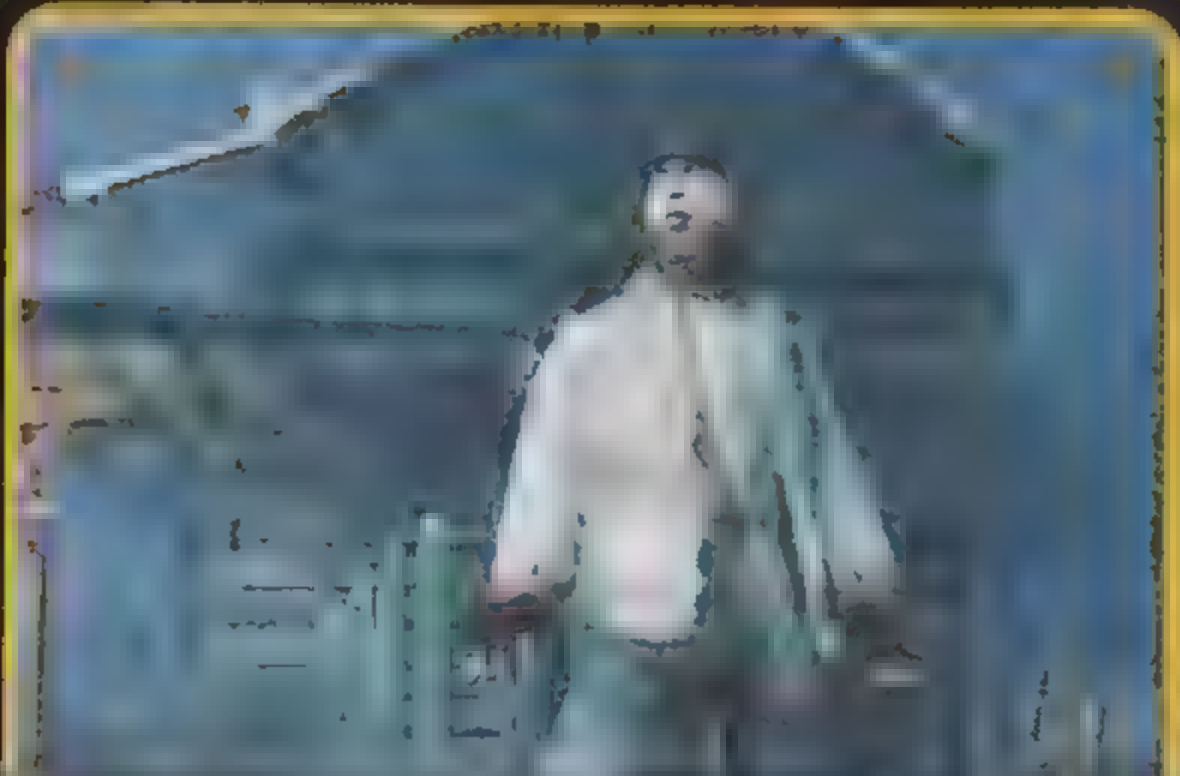


*Stój, dobry  
panie! Godo-  
ją, że w zamku  
straszy!*

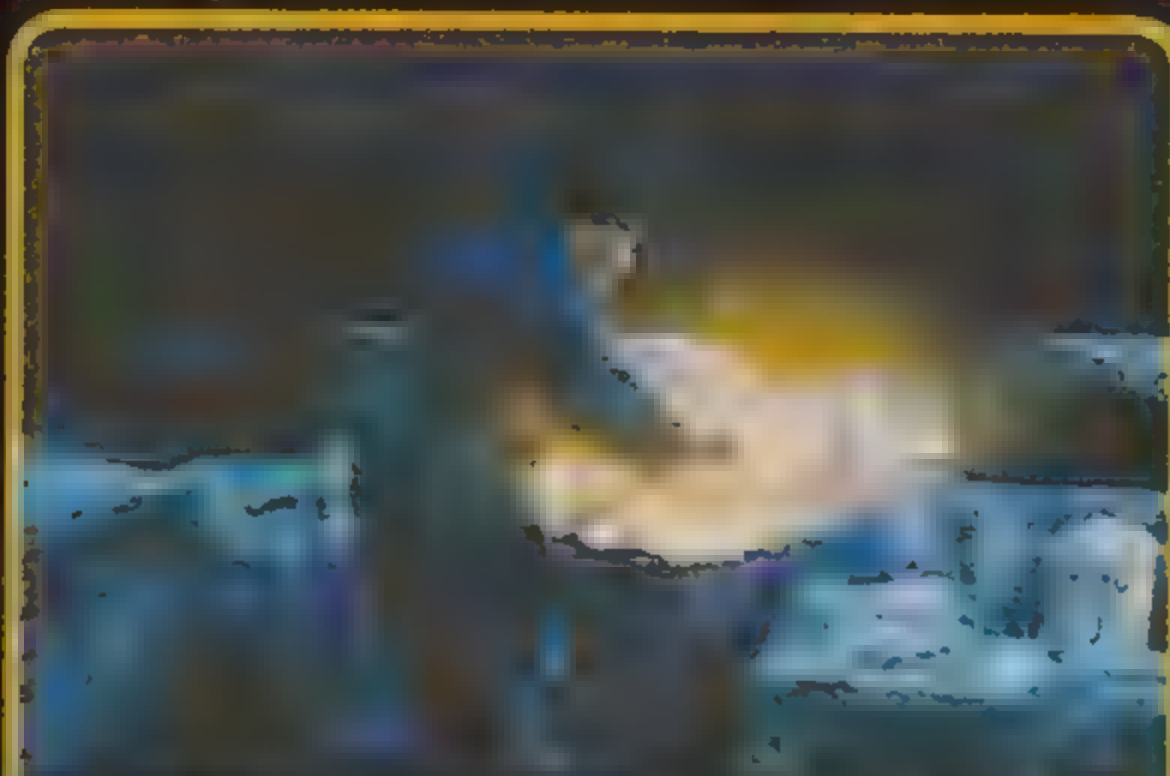
To zasługa angielskiego pisarza, Brama Stockera. Również 104 lata temu napisał on książkę o królu wampirów i o Jonathanie Harkerze, londyńskim urzędniku, który wyprawił się do leżącego w Karpatach zameczku, by podpisać z tamtejszym hrabią umowę sprzedaży posiadłości w sercu Anglii. Miły gospodarz, Dracula właśnie, uwięził go w piwnicach swej rezydencji, po czym prysnął do Wielkiej Brytanii. Tam zainteresował się Miną, prywatnie narzeczoną Harkera, oraz jej przyjaciółką Lucy. Gdyby nie to, że młodemu urzędnikowi udało się uciec z Transylwanii i zdobyć przyjaźń specjalisty od niewyjaśnionych chorób, Abrahama van Helsinga, Dracula zawałdąłby nocnym Londynem. Książka Brama Stockera kończy się klęską króla wampirów, gra DRACULA: ZMARTWYCHWSTANIE właśnie od niej się zaczyna. W kilka



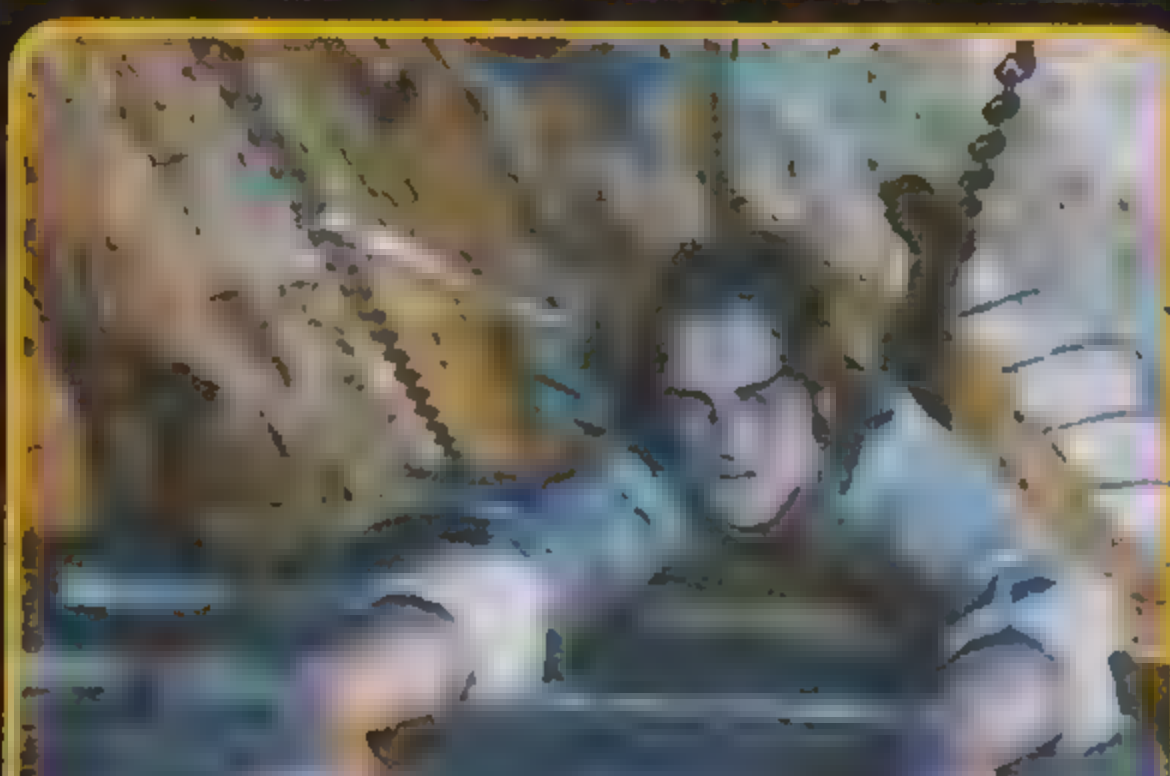
*Łóżko, a dokoła niego czaszek. Wampir nie podejdzie i nie zassa się! Można więc spokojnie się zdrzemnąć!*



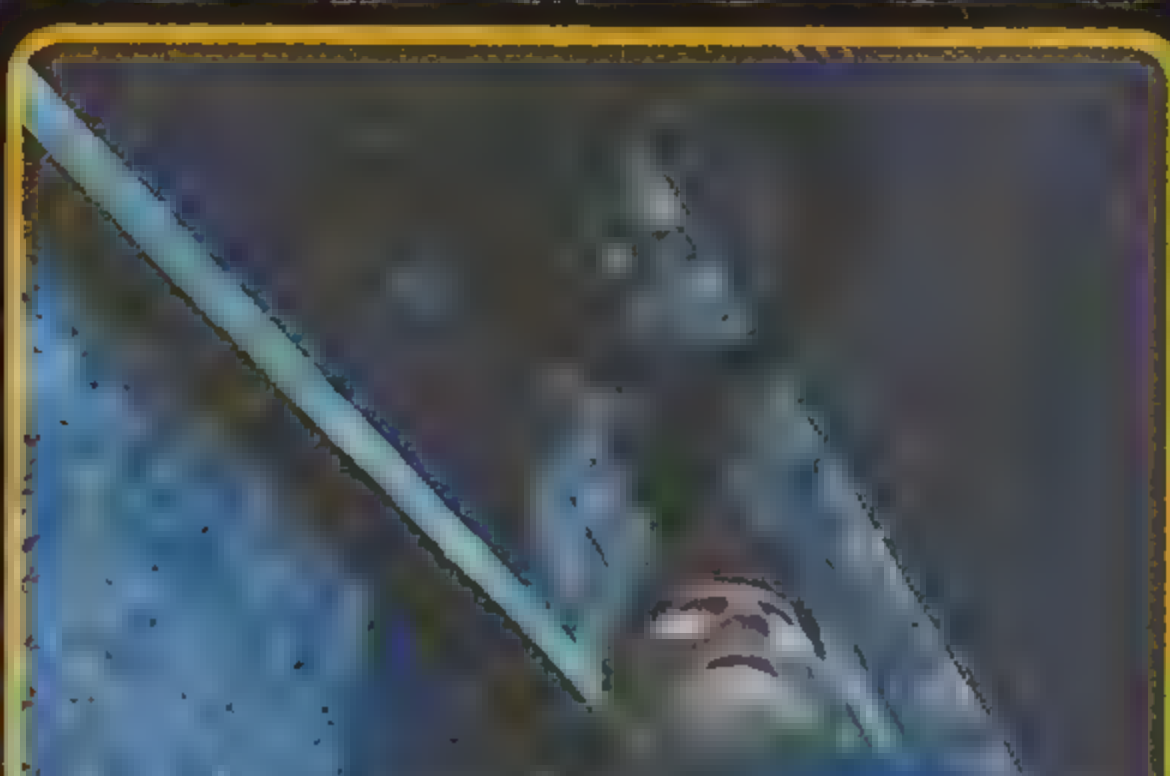
*Rzezimieszek wpadł w panikę, gdyż zobaczył ptaki. Horrorów się naoglądał?*



*Mróz tak mocny trzyma, że siekiere w powietrzu da się powiesić! Ogrzałoby się...*

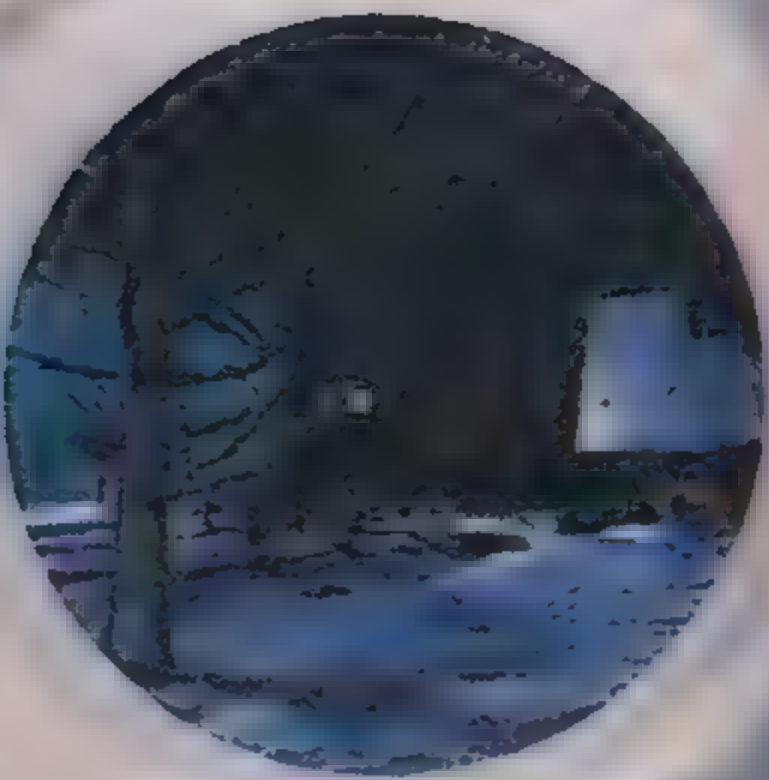


*Oryginalny sposób na przedłużenie zasięgu rąk wymyślony przez Jonathaną!*



*Ten pan nie wie jeszcze, że za chwilę będzie miał na głowie koronę. Ciężką!*





Nejwyczejajniejsza w świecie studnia. Któż by się spodziewał, że w środku znajduje się tajny korytarz?



Nad jednym z grobów na cmentarzu unosiła się tajemnicza aura. Jonathan wyciągnął kilof i rostrząskał nim płytę nagrobną. Znalazł poszukiwaną obroż!

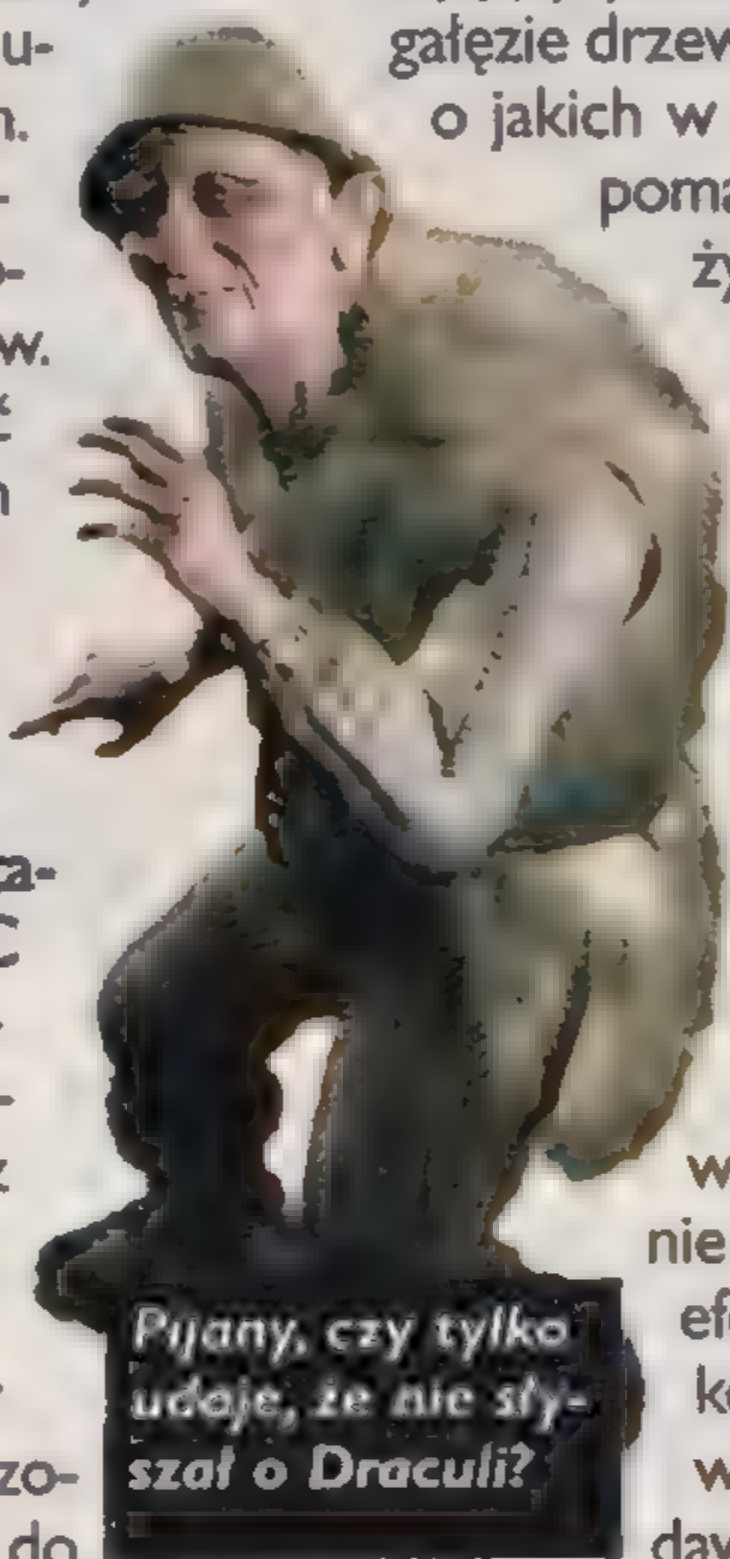
lat po tych wydarzeniach Mina, wówczas już żona Harkera, zaczyna się dziwnie zachowywać. Wkrótce znika z domu, a zaniepokojony Jonathan znajduje na stoliku kartkę: „Coś mnie ciągnie do Transylwanii. Książę Dracula chce mnie znów zobaczyć. Nie próbuj mnie szukać, tylko skomplikujesz pewne sprawy...”. Dzielnego urzędnika nie należy jednak do ludzi, którzy słuchają swoich żon. Wskakuje w pociąg i po kilkudniowej podróży trafia do wioski nieopodal zamku wampirów. Ma kilka godzin, by odnaleźć ukochaną i zapobiec nieczym planom Draculi.

**DRACULA: ZMARTWYCHWSTANIE** jest przygodówką przypominającą to, co gracze widzieli już w grach takich jak ATLANTIS, AZTEC czy POMPEJE. Otoczenie obserwujesz z oczu głównego bohatera, w każdej chwili możesz też rozejrzeć się dookoła. Brakuje tu jednak pełnej swobody ruchów, jaką znasz z gier FPP. Poruszanie się po okolicy zostało bowiem sprowadzone do przeskakiwania pomiędzy kolejnymi punktami, w których da się coś zrobić. Nie ma nawet animacji obrazujących przejście z jednego miejsca do drugiego! Z jednej więc strony gracz czuje się, jakby cofnął się o dziesięć lat do czasów, gdy na rynku panowały takie właśnie „skakane” gry RPG. Z drugiej strony zabieg ów znacznie przyspiesza akcję. Przejście z jednej strony lasu na drugą zajmuje tylko chwilę, co zdecydowanie cieszy.

Równie trudno ocenić samą grafikę gry. Na obrazkach wygląda ona naprawdę ład-

nie. Wszystkie tła zostały przygotowane z najwyższą starannością, mają swój własny, sugestywny klimat i pozwalają graczowi przenieść się w koniec XIX wieku. Drewniana gospoda, zdezelowany mostek, śnieg leżący przy tajemniczym krzyżu, mroczny cmentarz i księżyc przebijający przez pograżone w ciemnościach gałęzie drzew to naprawdę piękne widoki, o jakich w większości gier można tylko pomarzyć. Postacie wyglądają jak żywe, widać każdy ich szczegół, włącznie z żyłkami w gałce ocznej. Wszystkie animowane scenki wyreżyserował ktoś, kto naprawdę zna się na kinie akcji. Jednocześnie jednak, gdy twoja postać chodzi bądź rozgląda się, w otoczeniu nic się nie zmienia! Kobieta stojąca nad garnkiem zastyga w dziwnej pozycji, woda w strumyku nie płynie, a ptaki nie latają. Psuje to ów wspaniały efekt wypracowany przez grafików i animatorów, a zarazem wprowadza do gry potężną dawkę sztuczności!

Przyzwicie wypadła za to oprawa dźwiękowa produktu. Gdzieś w oddali przeraźliwie wyją wilki, z boku pohukuje sowa. Czasem też słychać ujadanie psa, skrzypienie drzew (zupełnie jak w lesie) i szum wody. Efekt ów psują aktorzy, podkładający głosy w polskiej wersji. Nie dość, że nie pasują do odtwarzanych przez siebie postaci, to jeszcze grają bardzo marnie.



Pijany, czy tylko udaje, że nie słyszał o Draculi?



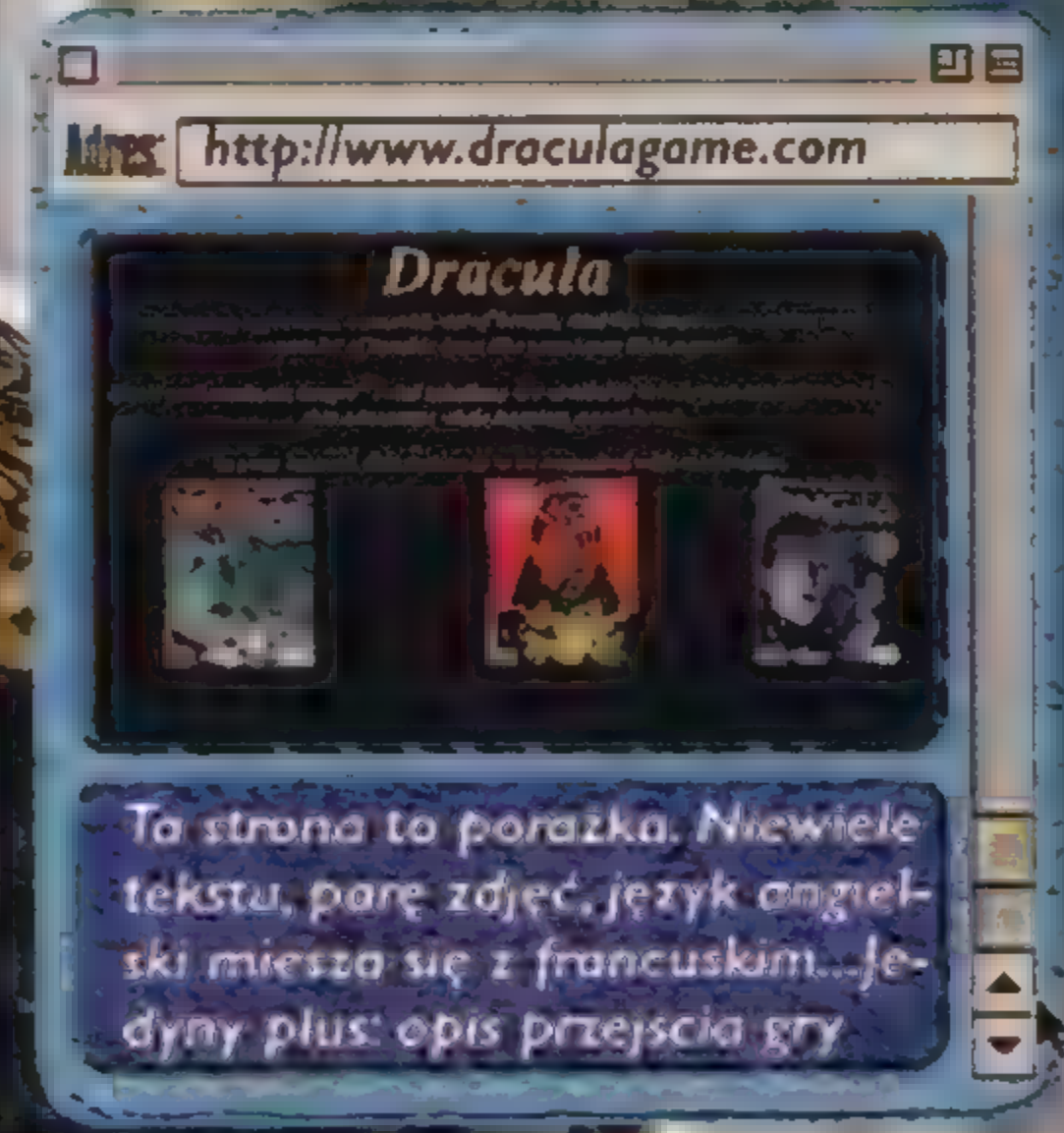
Barmanka z miejscowej gospody sporo wie, ale boi się mówić.

– tu w napięciu trzyma przede wszystkim klimat, a nie wyskakujące z trumny zębate. Ponadto fabuła programu grzeszy liniowością i nie należy do zbyt skomplikowanych. Ukończenie DRACULI zajmuje więc nie więcej niż cztery wieczory, po upływie których nie pozostaje nic innego, jak tylko oczekiwanie na polską premierę kontynuacji tej gry, zatytułowanej DRACULA: LAST SANCTUARY.

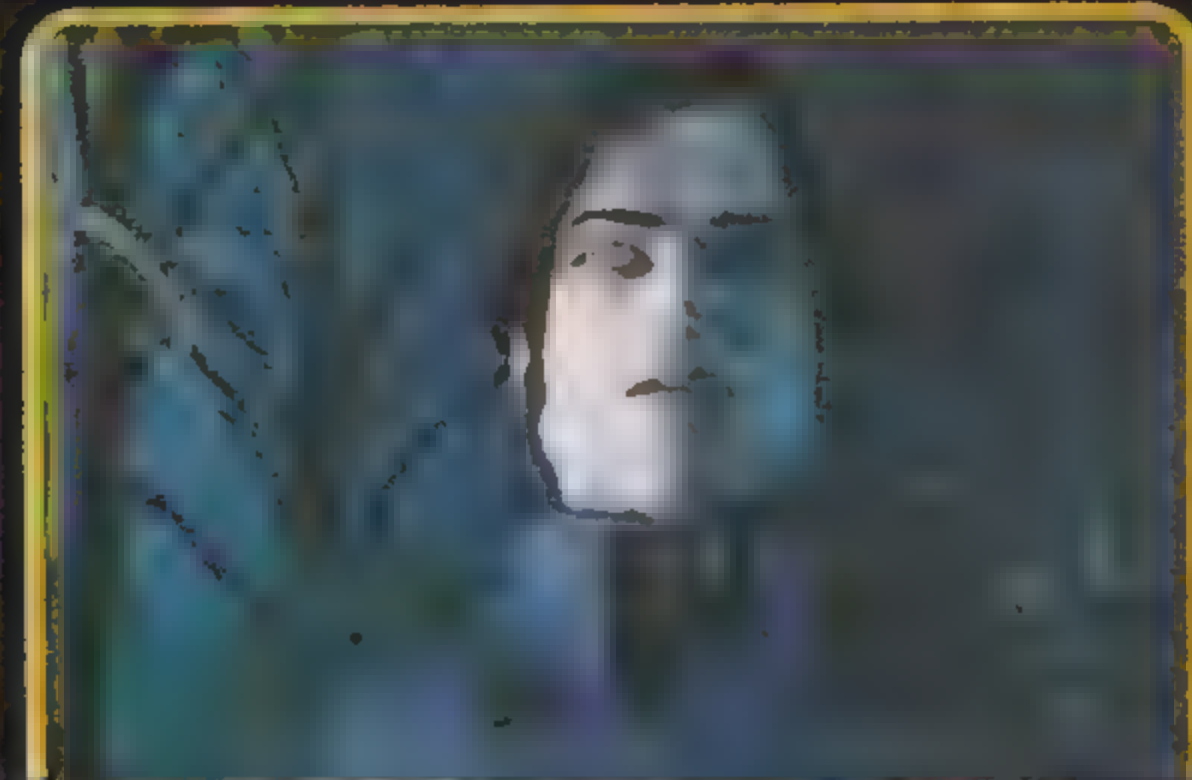
## kto to zrobił

### CANAL+ MULTIMEDIA

Firma ta mieści się we Francji i robi niskobudżetowe gry, takie jak wyścigi PROST GRAND PRIX. Na swoim koncie ma także przygodówki WERSAL, EGYPT i CHINA, które więcej wspólnego mają z lekcjami historii niż z dobrymi grami.



## Na tropach Pana Draculi



Jonathan w całej swej okazałości! Zobacz, jak fachowo doprasował płaszcz!



Co robi ten biedny włóczyki? Jak to co? Włóczy się ze swoim kijem!



Drewniany mostek nie wygląda stabilnie. A w dole płynie strumyczek...

### Dracula: Zmartwychwstanie

Zębata Przygodówka  
79 zł Canal+ Multimedia / CD Projekt 1 gracz

Min: Pentium 166, 32 MB RAM  
Zal: Pentium 233, 64 MB RAM

Grafika Dźwięk Frajda

Wciągająca fabuła, ciekawy pomysł, bardzo ładne wstawki animowane

Statyczna grafika, niemal zerowa interaktywność, w gruncie rzeczy niewiele strachu

Prosta, nieco archaiczna przygodówka w stylu ATLANTIS. Jeśli nie przepadasz za horrorami i Dracula, to możesz ją sobie darować

**WERSJA POLSKA**  
Tłumacz dość dobrze opracował tekst. Aktorów dobrano fatalnie, w ogóle nie czują roli

3+

4-



Gwiezdne wojny? Cóż, bardziej  
naboońskie niż gwiazdne, ale zawsze  
wojny. No i nie brakuje w nich ani świstu  
laserów, ani huku wybuchów.  
Co jest więc nie tak?

# STAR WARS

## BATTLE for NABOO

**N**iedobrze dzieje się z pecetami, oj niedobrze! Kolejne wielkie firmy deklarują chęć skupienia się na produkcji gier przeznaczonych dla konsol nowej generacji, takich jak PlayStation 2, Nintendo GameCube czy X-Box. Wiadomo już, że twórcy fenomenalnego BLACK & WHITE właśnie dla tych urządzeń przygotują swój nowy program i że BALDUR'S GATE, QUAKE

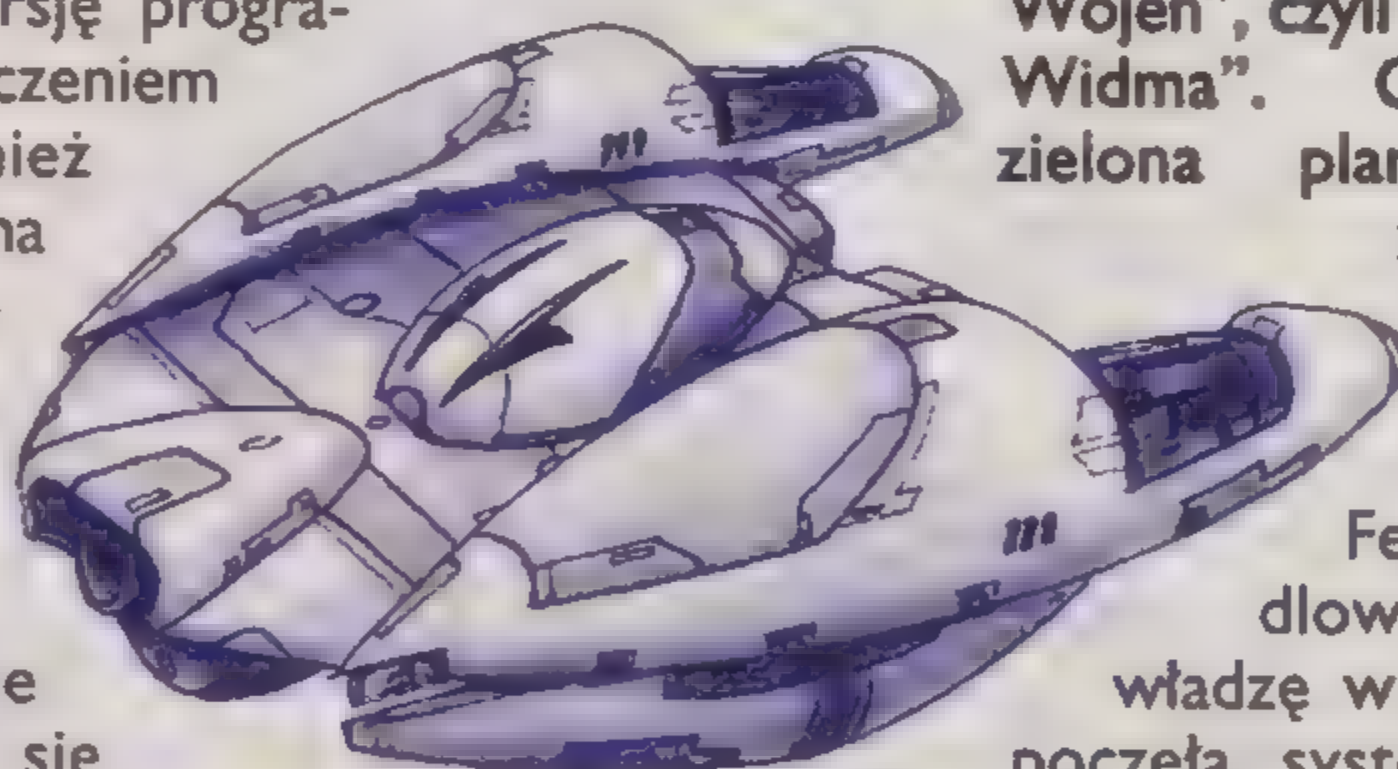
3 ARENA, HALF-LIFE oraz UNREAL TOURNAMENT pojawią się na pozabawionym klawiatur sprzęcie. Opóźniona premiera NBA LIVE 2001 wynikała zaś po części z faktu, że programiści EA Sports musieli przygotować jeszcze jedną wersję programu – z przeznaczeniem dla PS2. Również i macierzysta firma „Gwiezdných Wojen”, LucasArts, sprawiła właścicielom pecetów smutną niespodziankę. Świetnie zapowiadający się STAR WARS: OBI WAN szekim łukiem ominie domowe komputery i wpadnie wprost w objęcia Play-

station 2. A co gracze dostaną w zamian? STAR WARS: BATTLE FOR NABOO rodem z przestarzałego już trochę Nintendo 64!

Pomysł na grę zaczerpnięto z pierwszego epizodu „Gwiezdných Wojen”, czyli z „Mrocznego Widma”. Oto piękna, zielona planeta Naboo znalazła się w nielichych opałach.

Złowroga Federacja Handlowa przejęła władzę w stolicy i rozpoczęła systematyczne likwidowanie jakiegokolwiek oporu ze strony społeczeństwa. Biednej królowej Amidali udało się zbiec; w asyście dwóch tajemniczych rycerzy Jedi udała się do stolicy galaktyki, Coruscant, by prosić Senat o pomoc. Tymczasem na Naboo garstka rebeliantów, należących niegdyś do Królewskich Sił Obronnych, walczyła z najeźdźcami. Wśród nich był porucznik Gavyn Sykes,

w którego wciela się gracz. STAR WARS: BATTLE FOR NABOO to czysto zręcznościowa, trójwymiarowa strzelanina, przypominająca nieco wcześniejszy produkt firmy LucasArts, STAR WARS: ROUGE SQUADRON. Zabawa sprowadza się do pilotowania niewielkiego pojazdu (Starfighter N-1, Police Cruiser, Gian Speeder czy należący do Federacji Handlowej Heavy Strap) i niszczenia nadlatujących ze wszystkich stron przeciwników – przede wszystkim droidów biegających po ziemi bądź pilotujących mniejsze i większe stateczki, ale i nieco potężniejszych myśliwców i bombowców, nie wspominając o ichnich czołgach pluących morzem laserów. Orientację w terenie wspomaga niewielki radar, na którym zaznaczono pozycję wroga, oraz towarzyszący Sykesowi kapitan Kael, osobnik dość często potrzebujący pomocy. Ma on jednak kluczowe znaczenie dla fabuły gry, gdyż to właśnie dzięki jego rozkazom akcja posuwa się naprzód.



Z daleka grafika prezentuje się całkiem dobrze. Niestety, gdy podejdziesz bliżej, wyda ci się cokolwiek mało urozmaicona



Walka, jak to walka. Raz się zwycięża, innym razem przegrywa...



Trzeba przyznać, że wycieczka w międzygalaktyczną przestrzeń to miło odmiana



Każdy z ponad 15 etapów różni się od pozostałych przede wszystkim scenariem – raz są to ciasne ulice stolicy Naboo, kiedy indziej zielone wzgórza tej planety czy też tonące w deszczu okolice Wielkich Jezior. Coraz bardziej zabójczy są też przeciwnicy; szybciej się poruszają, mają silniejsze tarcze ochronne, wreszcie dysponują potężniejszą bronią. Szkoda tylko, że z ich inteligencją nie jest najwyższych lotów. Nie dość bowiem, że droidy poruszają się po z góry wyznaczonych ścieżkach (niezależnie od tego, ile razy będziesz zmagać się z daną misją, wrogów znajdziesz w tych samych miejscach), to jeszcze wykazują się totalną ignorancją. Ostrzelane nie uciekają, współpracować nie umieją, a gdy zderzysz się z którymś – zbacza on z kursu, lecz zamiast cię atakować, leci dalej jak gdyby nic się nie stało.

Nie ma wątpliwości, że konsolowy rodowód STAR WARS: BATTLE FOR NABOO zaciążył na ostatecznym kształcie gry. Schemat po Nintendo 64 widać już w menu, gdzie można też obejrzeć

sobie bardzo kiepsko zeskanowane szkice gry oraz wybrać rodzaj kontrolera. Zabawa przy użyciu klawiatury i myszki jest jednak niewygodna, a na wyższych etapach wręcz nieefektywna. Porządny pad lub joystick staje się więc nieocenionym kompanem zmagania.

Grafika programu z daleka wydaje się kolorowa i efektowna. Niestety, jeżeli przyjrzeć się jej z bliska, na wierzch wychodzą „nintendoizmy”. Brakuje bowiem szczegółów takich jak kwiatki, kamienie czy zwierzątka kicające po polach. Pojawiające się w grze trójwymiarowe obiekty zostały ubrane w ładnie wyglądające tekstury, jednak zbyt często widać miejsca, w których łączą się one ze sobą. Co gorsza, drzewa okazują się być zwykłymi, płaskimi

obiektami, o których świat zapomniał wraz z premierą pierwszej części QUAKE. Żeby było śmieszniej, zderzenie z nimi na ogół nie wywołuje żadnych konsekwencji, czasem

czasem

nie

taki dąb

łamie się

w pół, pozostawiając po sobie

kikut – za każdym razem

identyczny. Zdarza się też, że ściany miejskich budynków prześwitują bądź znikają na chwilę! A już o pomstę do nieba woła wygląd bohatera! Widać wyraźnie, że zamiast wielu sprytnie ułożonych wielokątów tworzących jego postać, zastosowano dwie płaszczyzny połączone w coś o kształcie plusa. Również i dźwięk nie zachwyca, jego jakość jest konsolowa, a nie pecetowa...

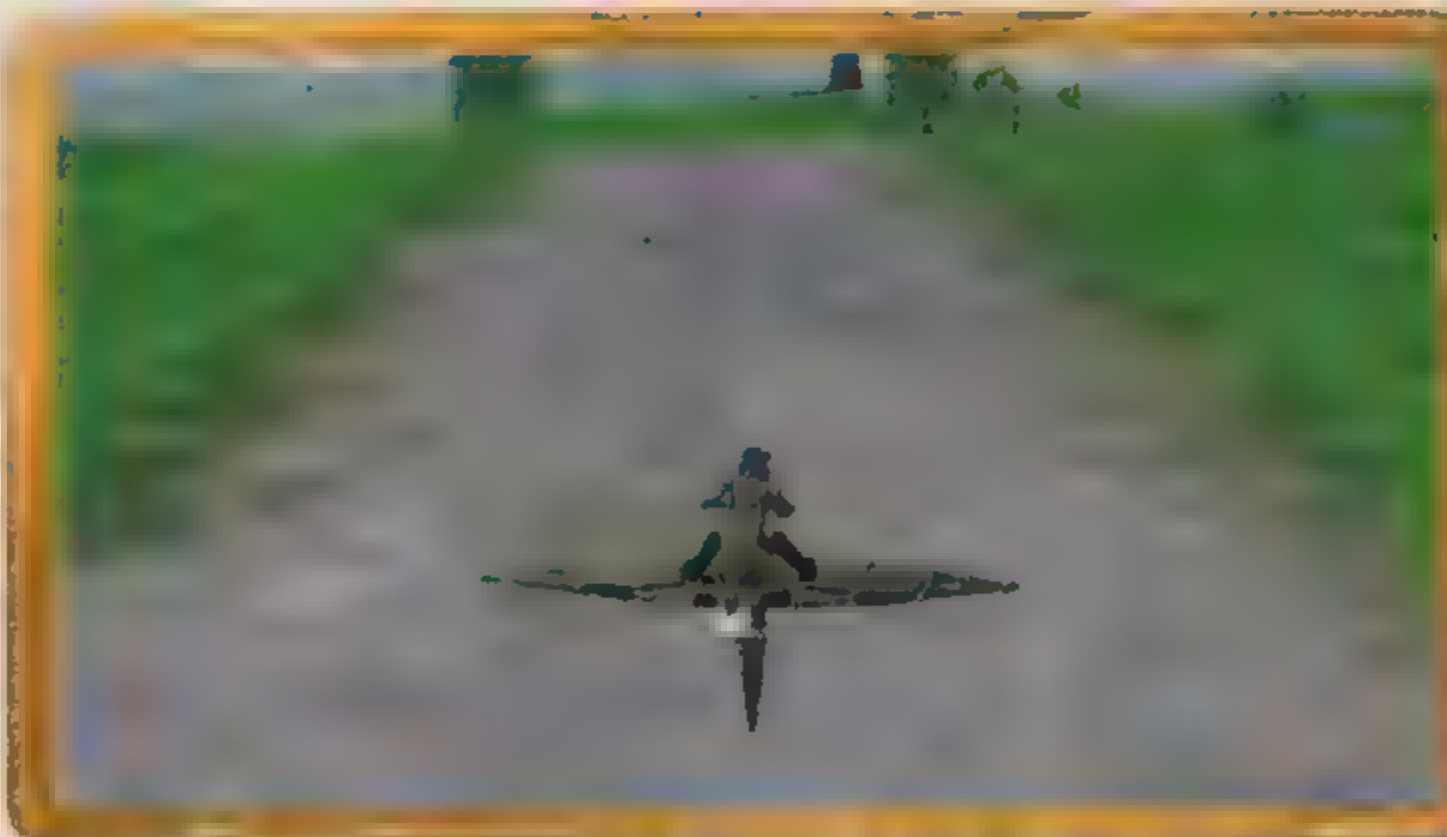
LucasArts po raz kolejny zawiódł swych miłośników. Po bardzo słabej strategii STAR WARS: FORCE COMMANDER i ogłoszeniu decyzji o przeniesieniu przygód Obi-Wana na konsolę Playstation 2 wyrzucił na rynek grę ze wszystkich stron przeciętną. Gdyby nie fascynujący świat „Gwiezd-



Zielona trawka i pojedyncze drzewka w oddali. A ze wszystkich stron atakują przeciwnicy. Zanim im pokażesz, kto tu jest mistrzem!



Huuurra! Trafiony, zatopiony. Niestety, smak zwycięstwa psuje świadomość, że przeciwnicy do inteligentnych nie należą i wcale nie kombinują, jak cię pokonać



Chwila wytchnienia i spokojny lot przez knieje. O przepraszam, raczej krowie pastwiska

nych wojen”, wciągająca fabuła i możliwość udzielenia pomocy poddanym ślicznej Amidali, na BATTLE FOR NABOO nie spojrzałby nikt. Cóż, nie od dziś wiadomo, że powstały w 1977 roku wszechświat jest jedną z najlepszych maszynek do robienia pieniędzy, od którego sukcesu do dziś można odcinać kupony.



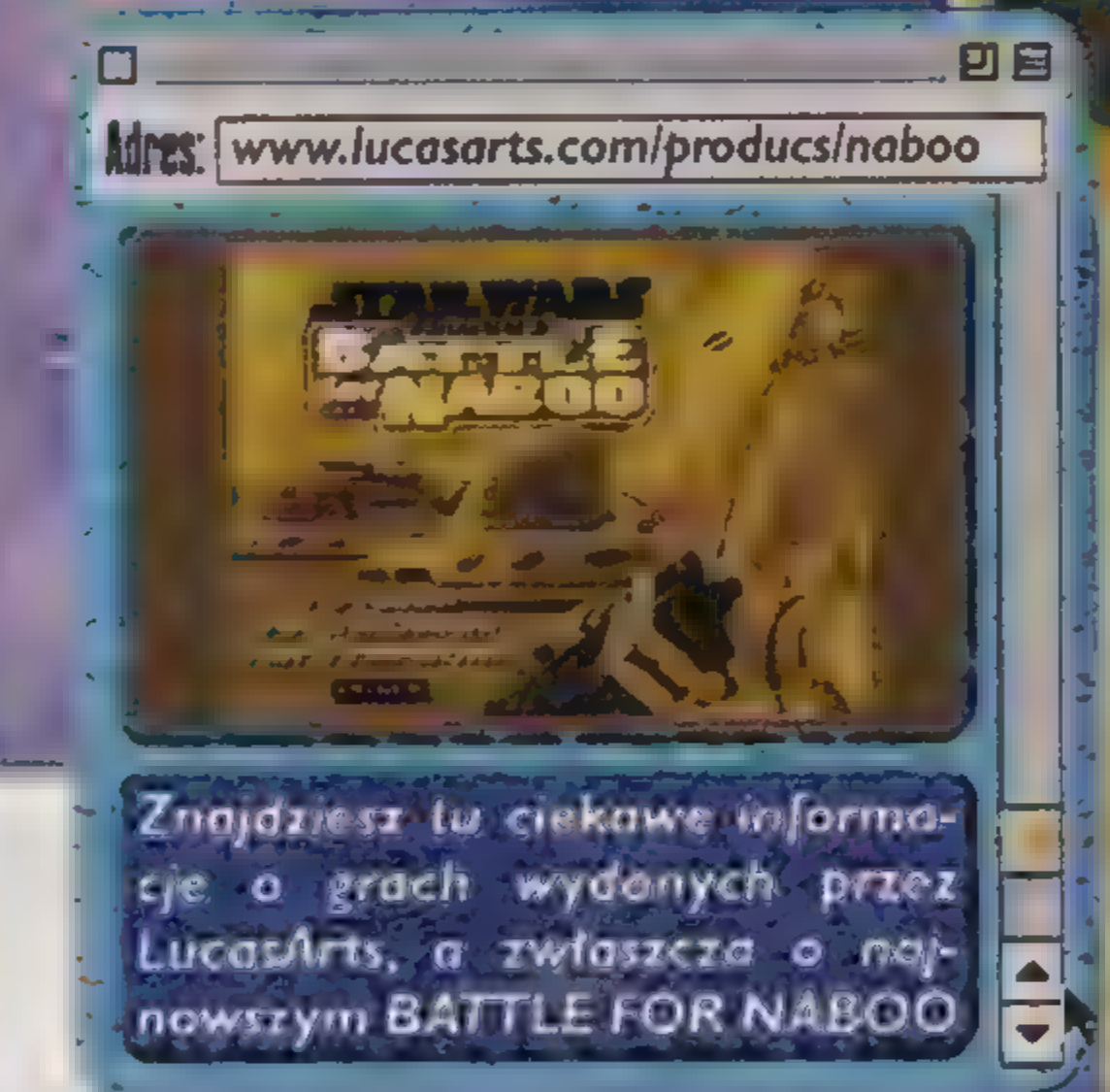
A oto kolejny model statku, którym możesz się pobawić. Bardzo gustowny



Szkoda, że to piękne drzewo wygląda z bliska jak płaska otropa...



Taką maszynką przyjemnie poleć. Do wyboru masz jeszcze kilka modeli



Znajdziesz tu ciekawe informacje o grach wydanych przez LucasArts, a zwłaszcza o najnowszym BATTLE FOR NABOO

## kto to zrobił

### FACTOR 5

Firmę założyło w Niemczech pięciu przyjaciół i stąd jej nazwa. Od lat współpracują z LucasArts i Nintendo, wydając takie tytuły jak STAR WARS: ROGUE SQUADRON. Teraz pracują nad oprogramowaniem dźwiękowym na najnowszej konsoli Nintendo, Gamecube. Ze strony <http://www.factor5.com/download.htm> możesz ściągnąć ich pierwszą grę na Amigę (działa z emulatorem UAE).

## Star Wars: Battle For Naboo

Strzelanina w Świecie „Gwiezdnych Wojen”

189 zł LucasArts/LEM 1 gracz

Min: Pentium 233, 64 MB RAM, akcel. 3D  
Zak: Pentium 350, 128 MB RAM, akcel. 3D

Grafika 4.5 Dźwięk 4.5 Frajda 4.5

Wciągająca fabuła, dużo strzelania, ukochany przez miliony graczy świat „Gwiezdnych Wojen”  
Przestarzała oprawa graficzna i dźwiękowa, niewygodne sterowanie – skutki konwersji z Nintendo 64

Walka w obronie znanej z „Gwiezdnych Wojen” planety Naboo jest naprawdę ekscytująca. Tyle tylko, że gra budziłaby uznanie jakieś 3 lata temu...

4



TEST

PC

# ADVENTURE PINBALL FORGOTTEN ISLAND

**CLIK! AKCJA!**  
W konkursie CLIK! i firmy IM GROUP możecie wygrać ADVENTURE PINBALL! Na grodzie rozlosujemy wśród osób, które do 10 V 2001 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jakże zwierzęta ratuje się w AP?

**H**istoria komputerowych flipperów jest równie długa jak broda kawału o bacy i praniu kota. Pierwsze gry tego typu pojawiły się na rynku we wczesnych latach osiemdziesiątych. Były bardzo proste – miały monotonną grafikę przypominającą nieco skórę szarych kosmitów z serialu „Z archiwum X”, jeden stół mieszczący się w całości na ekranie oraz niewielką, przypominającą kwadrat kulkę, która odbijała się od ścianek pod całkowicie losowym kątem. Dopiero na początku lat dziewięćdziesiątych, gdy do głosu doszły firmy Epic Megagames i 21st Century Entertainment,

gracze ujrzeli flipery piękne jak zielona trawa na wiosnę. Nie dość, że zawierały po kilka bajecznie kolorowych, wypełnionych atrakcjami stołów, to jeszcze były zaopatrzone w świetną, wpadającą w ucho muzykę i wciągały jak odkurzacze. Ostatnie lata, niestety, nie były dla gier z tego gatunku najlepsze. Dominowała moda na trójwymiar, a programy takie jak BIG RACE USA czy SLAM TILT: RESURRECTION nie zyskały większej popularności wśród graczy. Sytuację

Pileczka odbijana przy pomocy dwóch niewielkich łapek – czy może być coś głupszego? Owszem, na przykład człowiek, który tak twierdzi!

Gdy znudzi ci się zabawa wśród palm, możesz przenieść się pod wodę. Uważaj tylko na przepływające od czasu do czasu rekiny. Lubią zmieniać kierunek kulki

ma szansę zmienić ADVENTURE PINBALL: FORGOTTEN ISLAND, przygotowany przez wprawioną we flipery bojach firmę Digital Extremes. To naprawdę wspaniała, pełna niespodzianek gra zręcznościowa! Jej pierwszą olbrzymią zaletą stanowi zaś... fabuła. Gracz wciela się bowiem tutaj w podróżnika pragnącego ocalić od zagłady mityczną Zapomnianą Wyspę. Kraina ta, zamieszkała przez dinozaury i prymitywne plemiona ludożerców, porośnięta palmami i drogocennymi kryształami wyskakującymi z ziemi niczym zombie zza grobu, znajduje się na skraju ruiny. Zagrażają jej siły natury, takie jak chociażby aktywny wulkan, który

trzeba zatkać potężnym kamiennym czopkiem. Z kolei, aby nakarmić zdychającego z głodu brontozaura, należy wyhodować kwiatki i doprowadzić do nich tego monstrualnego zwierzęcia! Wszystko to przy pomocy odpowiednio podbijanej, malutkiej kulki, która śmiga po planszy niczym błyskawica. Co ważne, autorzy gry nie poszli na łatwiznę. Przygotowali dziewięć stołów, z których każdy opowiada inną część historii. Na początku dostępne są jednak tylko dwie misje. Dopiero ich ukończenie pozwala zmierzyć się z zadaniami z trzeciego stołu. Dzięki temu zabiegowi rozgryzienie całego ADVENTURE PINBALL zajmuje co najmniej kilkanaście godzin. Na pewno

Trzeba przyznać, że krajobrazy, które przygotowano na kolejnych stołach, zachwycają kolorystyką i szczegółowością

Czeka cię przeprawa przez strumyk, sadzenie kwiatków i labirynty ścieżek prawie nie do pokonania



kto to zrobił

## DIGITAL EXTREMES

To naprawdę dobra i uznana firma. Jej założyciel, James Schmalz, napisał grę EPIC PINBALL. Sprzedała się ona tak świetnie, że zarobione pieniądze autor przeznaczył na EXTREME PINBALL, po czym zajął się robieniem UNREALA. Obecnie jego firma powróciła do korzeni i na nowo wzięła się za flipery.

Aloha! Witamy na wyspie! Może wpadniesz w odwiedziny na przystań do dziadka jaskiniowca...

... Zanim deszcz meteorytów, o przepraszam, rozszałych kulczek zmiecie jego chatkę z powierzchni stołu...

Już ściany pękają i ziemia zapada się pod stopami, a kulki jak nie było, tak nie ma

nie są to jednak godziny stracone, emocji bowiem nie brakuje, tak że jeszcze się przy tym zazapiesz z wysiłku i radości.

Stoły przygotowane przez programistów z Digital Extremes prezentują się wspaniale. Nie mają nic wspólnego z pokracznymi urządzeniami rodem z saloonów gier, które błyskają tysiącem światełek i co kilka minut połykają kolejną monetę. Przypominają za to krainy, po których biegała Lara Croft czy też wyspy zamieszkałe przez bohaterów gry GIANTS. Wąwozy, góry i doliny stanowią ścianki stołów, piłeczka odbija się od drzewek i bambusowych tykw, zaś biegające po okolicy dinozaury tudzież pływające w wodzie rekiny mogą zmienić kierunek jej lotu! Podobne skłonności przejawia też brodaty jaskiniowiec, który biega po planszy z potężną maczugą i gdy tylko dostrzeże kulkę, uderza w nią z całych swych jaskiniowych sił. A pterodaktyl? Chwyta piłkę w dziób i leci z nią na

sąsiedni ministolik! To się nazywa atrakcja! Warto też zwrócić uwagę na całą masę bonusów dostarczających miliony punktów oraz kilkanaście ukrytych minigier, w których trzeba np. rozbić wszystkie szybko odrastające kryształki. Zadbano nawet o specjalne kulki, które pojawiają się w ściśle określonych sytuacjach i dostarczają jeszcze więcej punktów. Tradycyjnie po zakończeniu zabawy najlepsze wyniki zapisywane są w tabeli rekordów każdego ze stołów.

Kolejną niespodzianką jest sposób wyświetlania grafiki na ekranie. Nie są to już płaskie, dwuwymiarowe tła przyozdobione kolorowymi bitmapami czy też dający wrażenie trójwymiaru obrazy. Efekty te stosowano z lubością w pinballach pochodzących z XX wieku, a my mamy przecież wiek XXI! Świadomi tego autorzy gry sięgnęli więc po silnik programu, który niegdyś sami współtworzyli. Dzięki temu wszyscy grający w ADVENTURE PINBALL zobaczą na ekranie śliczną grafikę rodem z UNREAL TOURNAMENT! Efekt jest piorunujący. Oto bowiem zwykły flipper zamienia się w niezwykle kolorową, żywą krainę przygód! Kamera swobodnie unosi się nad stołem, pokazuje wszystkie jego zakamarki, a w szczególnych przypadkach podąża za piłką, jakby była zaczepiona na lince bądź też pokazuje stół z zupełnie innej perspektywy. Nieco gorzej prezentuje się natomiast oprawa dźwiękowa gry. W dzisiejszych czasach trudno czymkolwiek zaskoczyć gracza, dlatego też stwierdzenie, że

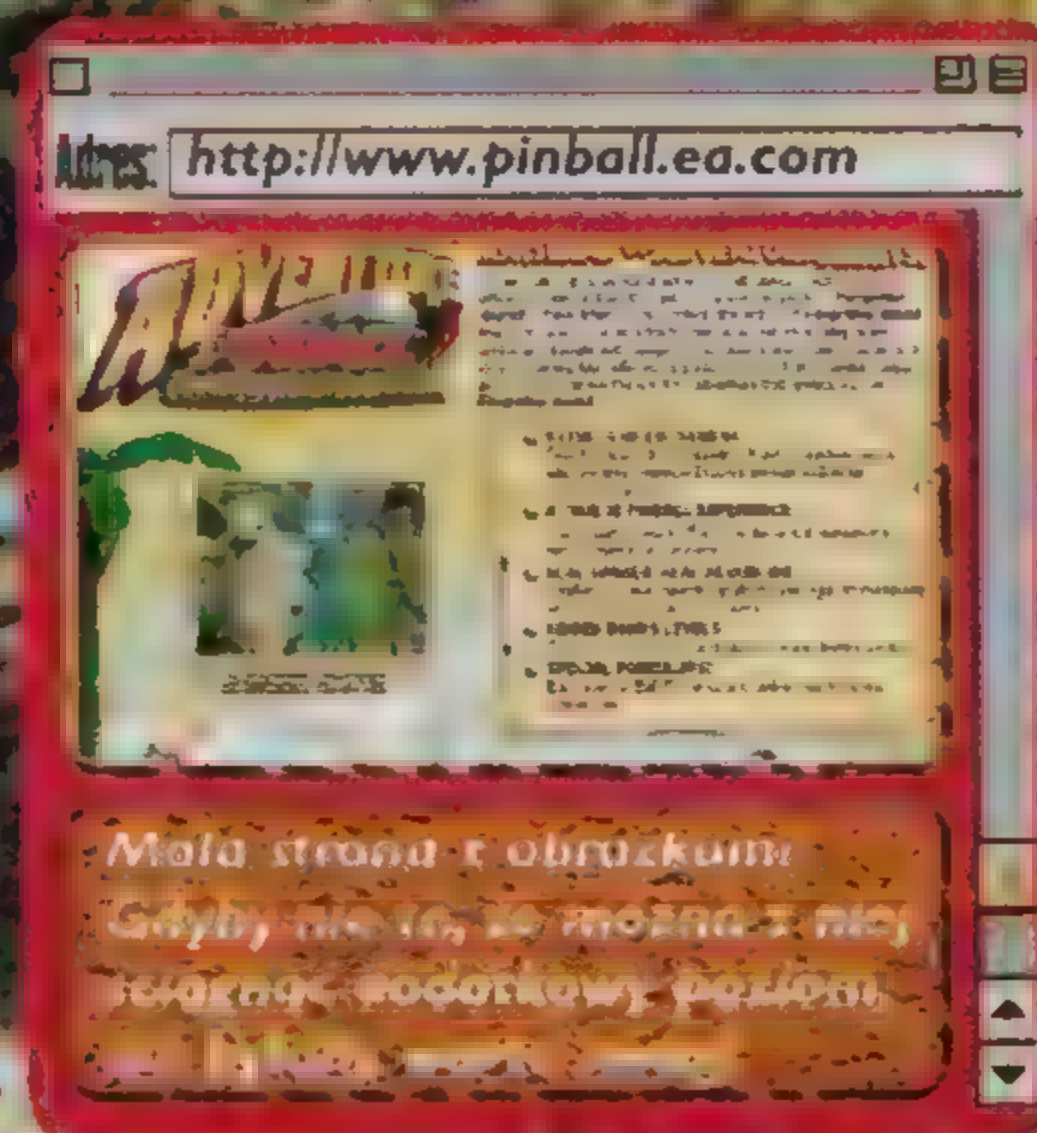
Przechadzający się po Zapomnianej Wyspie jaskiniowiec czuje się panem tej ziemi. Nic więc dziwnego, że zmierzającą w jego kierunku kulkę potraktuje maczugą

w ADVENTURE PINBALL pojawiają się rozentuzjasmowani lektorzy i ciekawy podkład muzyczny, nie będzie raczej niczym specjalnym.

Szkoda tylko, że autorzy projektu przygotowali tak niewiele opcji. Umożliwienie zabawy czterem graczom przy jednym komputerze należy uznać za plus, ale już uzależnienie stopnia trudności tylko i wyłącznie od liczby dostępnych na początku zabawy kulek okazuje się raczej pójściem na łatwiznę. Mimo to ADVENTURE PINBALL prezentuje się znakomicie – to jeden z najlepszych (obok wspaniałego BALLS OF STEEL) flipperów, jakie kiedykolwiek pojawiły się na PC. Tutaj o nudzie w ogóle nie może być mowy... Jeżeli więc lubisz tego typu sporty, a do tego nieobojętny jest ci los wygłodniałych dinozaurów, które tylko czekają, aż odpalisz grę, trafisz kulką, gdzie trzeba

i przy okazji nakarmisz je, nie wzbraniaj się przed tą zabawą ani chwili. Ostatecznie nie każdy przecież ma okazję odwrócić bieg historii naszej planety i uratować od niechybnej zagłady zamieszkałą przez dinusie wyspę.

Prawda, że mały dinozaur wygląda słodko. I jakie ładne wydaje odgłosy paszczą



### Adventure Pinball: Forgotten Island

Dziewięć Stołów Do Pinballa

99 zł Electronic Arts / IM Group 1-4 graczy

Min: Pentium II 266, 32 MB RAM

Zal: Pentium II 400, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 5 Dźwięk 5 Frajda 5

Dziewięć stołów i masa atrakcji, o których w zwykłym flipperze można tylko pomarzyć

Spore jak na pinball wymagania sprzętowe, możliwość zapomnienia o całym bożym świecie

Flipper stworzony w oparciu o silnik UNREAL TOURNAMENT! Na datacie nie jest adaptacją żadnego rzeczywistego stołu. Bomba!

5-

Na tej przyjemnej polance spotkasz o wiele więcej mieszkańców wyspy. Tylko dokąd oni tak biegną? Wulkan ma wybuchnąć, czy co?



TEST

PC

# ICEWIND DALE

## HEART OF WINTER™

Pojawił się nie w samym sercu zimy, ale już na wiosnę. Czy rok po premierze ICEWIND DALE gracze otrzymali dodatek, który zapewni im zabawę na długie wieczory? Bardzo wątpliwe

**N**ie rozwodząc się nad zaletami oryginalnego ICEWIND DALE, trzeba powiedzieć jedno: był prosty i barwny. Fani RPG oczywiście narzekali: co to za gra, w której nie można włączać do drużyny napotkanych bohaterów niezależnych i jest tak mało tekstu mówionego? ICEWIND DALE zapewniał za to coś, czego nie dostarczali jego konkurenci. Stworzył naprawdę duży

świat wypełniony po brzegi najróżniejszymi gatunkami fauny. Wiadomo, co trzeba było zrobić: chwycić za miecz i przebić się do końca labiryntu, by tam odkryć skrzynię z magicznymi artefaktami, zazwyczaj strzeżoną przez wyjątkowo wrednego bossa. Grało się w to bardzo przyjemnie, znacznie lepiej niż w mimo wszystko nadmiernie uproszczonego DIABLO II. A jak prezentuje się dodatek do tej gry?

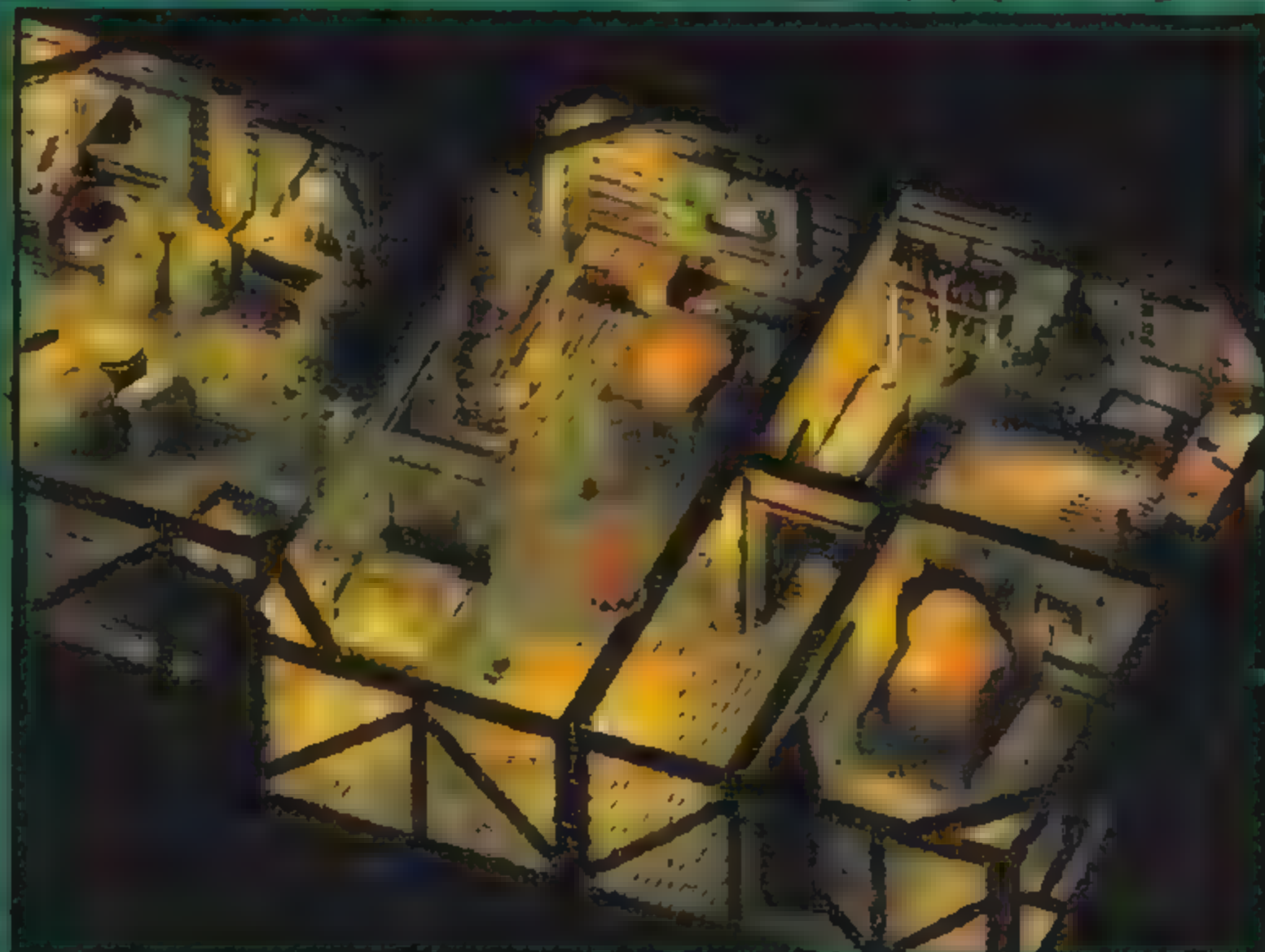
By grać w HEART OF WINTER, trzeba mieć na dysku za-

Ufff. Drużyna dotarła wreszcie cała i szczęśliwa do brzegów Burial Isle

instalowany ICEWIND DALE. Podczas instalacji możliwe są dwie opcje: stworzenie osobnej opowieści rozpoczynającej się w mieście Lonelywood albo dołączenie dodatkowego rozdziału do pnia opowieści ICEWIND DALE. W tym drugim wypadku do nowych misji dostaniesz się przez tajne przejście w Kuldarhar. Problem jednak polega na tym, że do Lonelywood i przyległości lepiej nie wkraczać bez odpowiedniego poziomu



Samotne wycieczki po uliczkach Lonelywood to nie-najlepszy pomysł. Nigdy nie wiadomo, kogo się spotka



Tak właśnie wygląda wnętrze chaty Tybalda Dunna. Zapraszamy wszystkich do środka



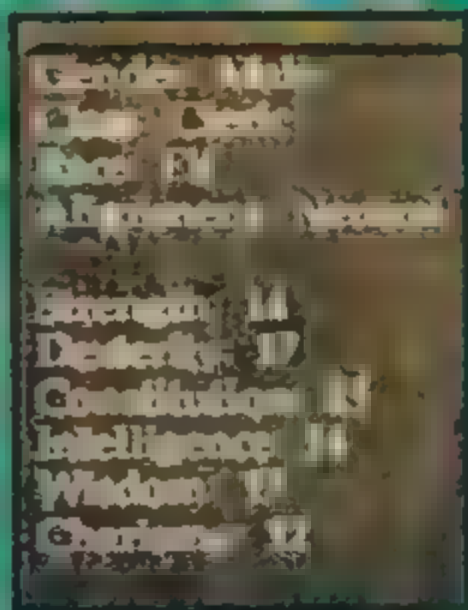
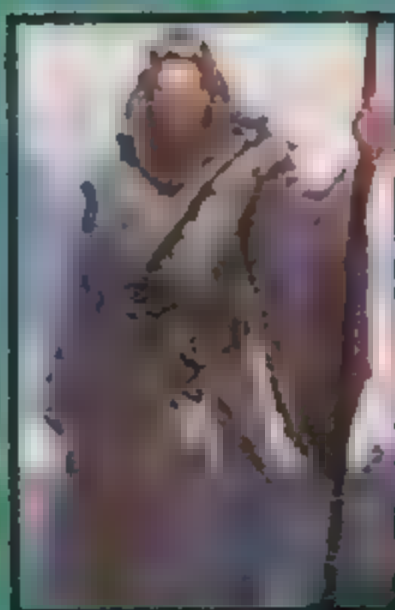
Polarne niedźwiedzie? Czemu nie? W ICEWIND DALE wytypieś ich krewniaków, yeti



Jedyna knajpa w mieście. Tutej drużyna może podjąć, przespacerować i zasięgnąć języka

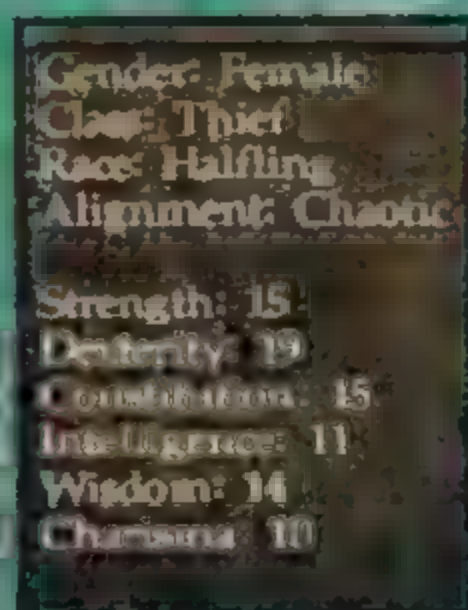
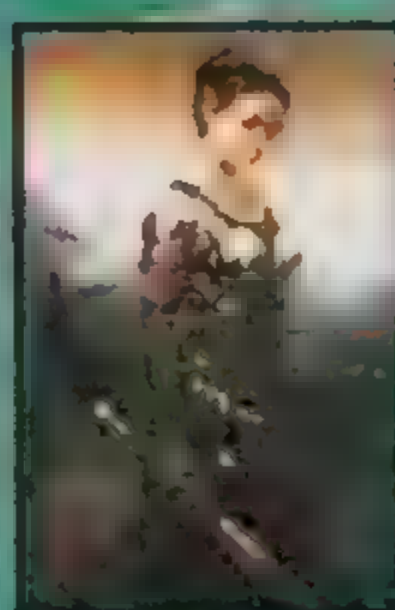


# Kogo dołączyć do drużyny?



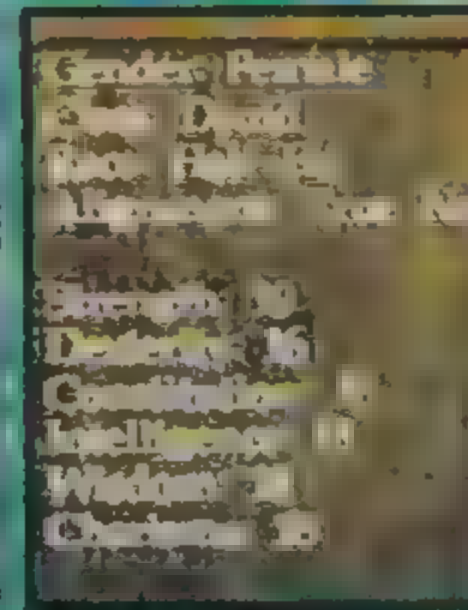
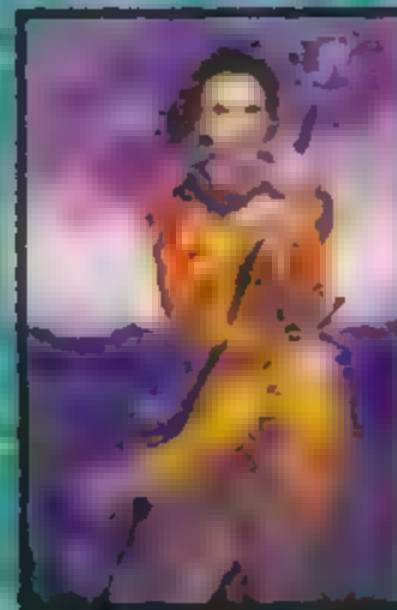
## Endricade – Kaptan

Ten elf ma w zanadru pakiet czarów, które wnet ulecą drużynie



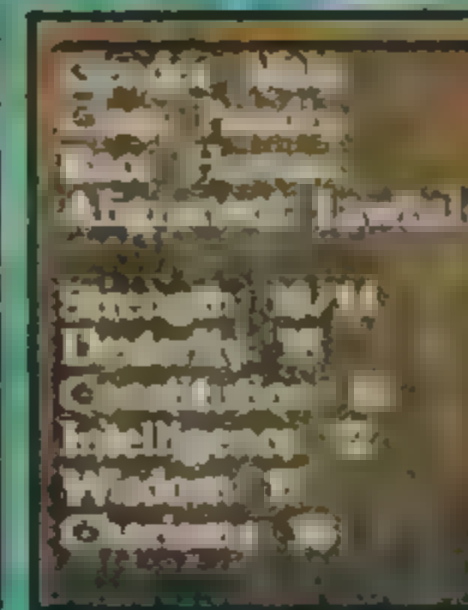
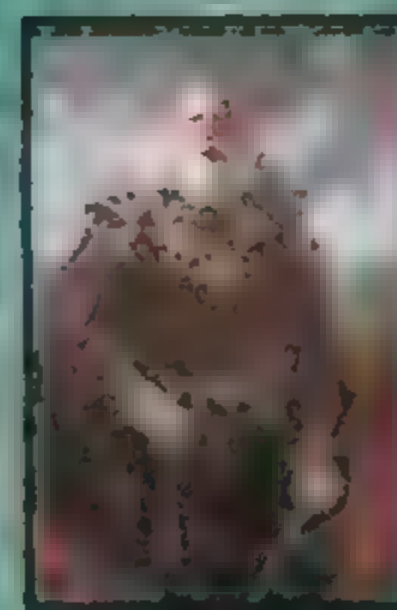
## Callie – Złodziejka

Przedstawicielka rasy niziołków, małych i zwinnych istot. Ma bardzo lepkie ręce



## Iwona – Półelf

Półelfka, również doskonale zna się na leczeniu. Słuchaj jej siły przyrody



## Rafal „Mieć” – Paladyn

Człowiek, który kieruje się dobrem. Potrafi zwalczać demony wszelkiej maści

kto to zrobi?

## BLACK ISLE

Miłośnikom gier z gatunku RPG tej firmy nie trzeba przedstawiać. Wystarczy wspomnieć, że obok ICEWIND DALE ma na swoim koncie doskonałego PLANSKAP TORMENT oraz wszystkie części BALDUR'S GATE. W najbliższej przyszłości zaskoczy cię zaś kolejnymi wielkimi tytułami.

doświadczenia – co najmniej dziesiątego, a także odpowiedniego zapasu magicznych przedmiotów. Oczywiście, plusem jest wówczas możliwość dowodzenia „starą” drużyną... Niemniej jednak pomysł, że znajdą się klienci, którzy za jednym zamachem kupią ICEWIND DALE i HEART OF WINTER, zainstalują obie gry i będą przechodzić wszystko po kolei, wydaje się zupełnie nietrafiony. Po co bowiem kupować dodatek bez wcześniejszego przetestowania oryginału?

Najbardziej sensowne wydaje się więc zainstalowanie HEART OF WINTER jako osobnej opowieści rozpoczynającej się w Lonelywood i stworzenie drużyny z przygotowanych postaci. Nie dość, że startują one z odpowiednio wysokich poziomów doświadczenia, to dodatkowo rozpoczynają przygodę z pełnymi inwentarzami, w których znajdują się naprawdę mocarne bronie. Stajesz więc szóstką swoich bohaterów w najmniejszym spośród Dziesięciu Miast, mroźnym Lonelywood i... Okazuje się, że twórcy z Black Isle odrobinę zmienili front. Postanowili wzbogacić grę o stosunkowo dużą porcję tekstu mówionego. Dlatego też zwłaszcza na początku można odnieść wrażenie, że to nie ICEWIND DALE, ale wręcz BALDUR'S GATE 2. No, prawie. W każdym razie na starcie trzeba przepłynąć całe rezydujące w mieście towarzystwo i dopiero wówczas pojawia się druga lokacja: barbarzyński obóz. Do Lonelywood od dawna docierały informacje o wzmożonej aktywności barbarzyńców. Teraz zmartwychwstały wódz Wyłfdene twierdzi, że wstąpiła w niego dusza wojownika Jerroda (to właśnie wokół spoczywającej pod świątynią w Easthaven skały z jego ciałem rozgrywała się akcja ICEWIND DALE). Drużyna, dowiedziawszy się o lokalizacji obozu, staje przed obliczem Wyłfdene. Po dłuższej wymianie zdań zanosi się na chwytny krok powstrzymuje

bohaterów barbarzyński szaman Hjollder. Drużyna bezpiecznie wychodzi poza opłotki obozu. Dopiero tam czeka ją pierwsza, potężna potyczka z gromadą zbirów. Po uziemieniu ich i powrocie do Lonelywood, bohaterowie wsiadają na statek i płyną na wyspę, na której grzebie się dusze zmarłych wojowników. Tutaj od razu po zejściu na brzeg natrafiają na wrogie hordy. Zaczyna się regularna bijatyka, taka, do jakiej przyzwyczaiła cię gra ICEWIND DALE. To zaledwie kilka pierwszych godzin gry. Ale jednocześnie spora jej część. HEART OF WINTER jest bowiem zaskakująco krótki. Utorowanie sobie drogi przez wszystkie labirynty i świątynie zajmuje niewiele ponad dwadzieścia godzin. W efekcie całość trwa mniej więcej tyle, ile przebiecie się przez Oko Smoka w ICEWIND DALE.

Wielką wadą ICEWIND DALE były nie najlepiej zaprojektowane ścieżki automatycznego poruszania się drużyny. Wysyłając ekipę do danego punktu na mapie, trzeba było często długo czekać, aż odnajdą się zagubione postaci, które powędrowały w różne miejsca. W HEART OF WINTER

ten problem zszedł na drugi plan, pojawił się za to nowy: katastrofalnie rozwiązane wchodzenie do budynków. Pierwszy etap to otwieranie drzwi, ale tragedia zaczyna się, gdy trzeba przez nie wejść! Drużyna blokuje się, trzeba więc ją wycofywać i szybkim skokiem próbować ponownie zaatakować drzwi. Coś koszmarnego!

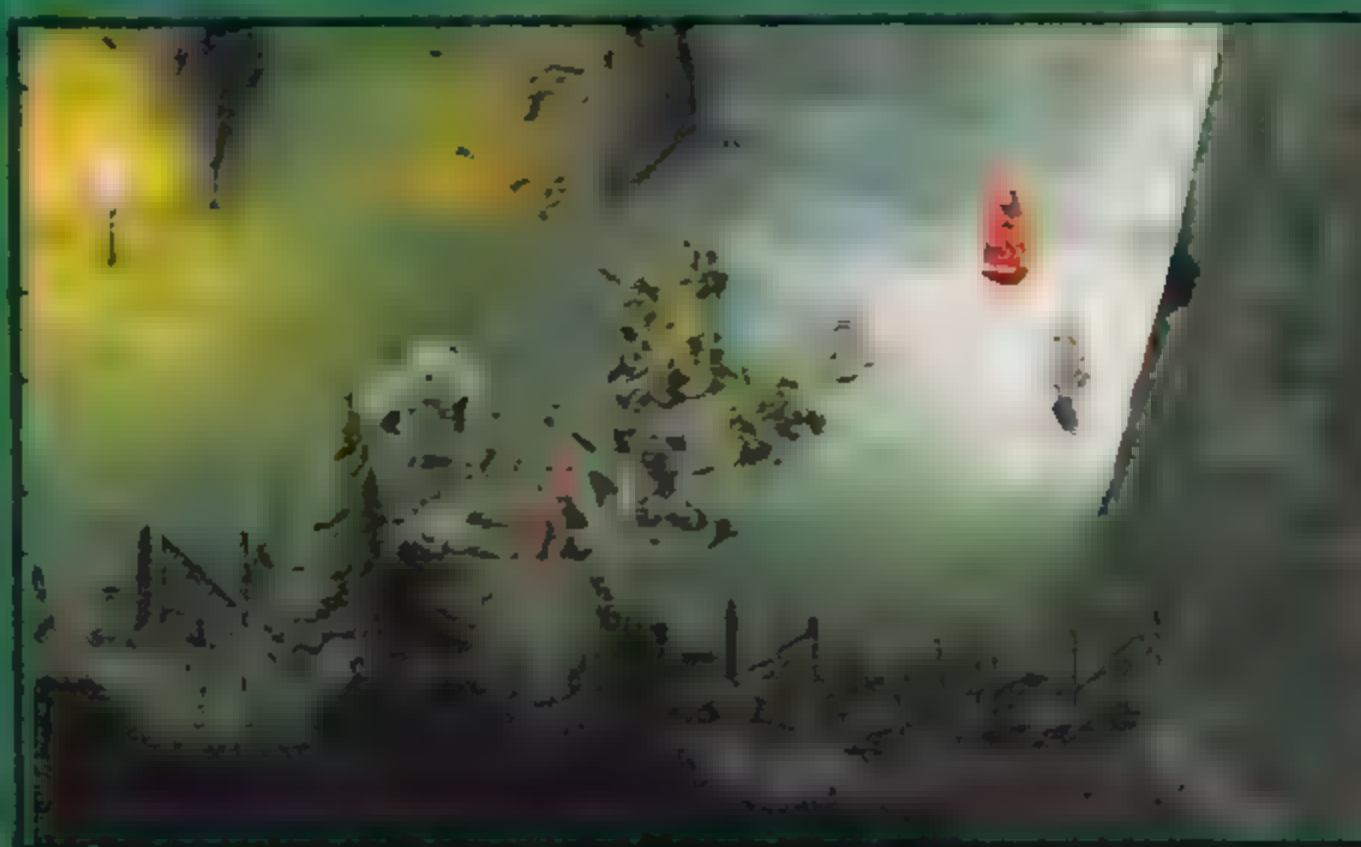
Grafika przypomina styl oryginału i pracuje standardowo w tej rozdzielczości, czyli 800x600. Ale dodatkowo, podobnie jak w BALDUR'S GATE 2, istnieją tzw. tryby nieoficjalne, do 2048x1536 włącznie. Już niedługo mają się ukazać oparte na trójwymiarowej grafice NEVERWINTER NIGHTS oraz TORN, co czyni izometryczny rzut na pole akcji trochę niemożliwym. Zwłaszcza, gdy jest to dokładna replika graficznego stylu sprzed roku. Na szczęście muzyka została utrzymana na tym samym, bardzo wysokim poziomie. Motyw tytułowy pozostał ten sam, a dodatkowo każda lokacja ma własny podkład muzyczny.

Ważne usprawnienie dotyczy sztucznej inteligencji przeciwników. W ICEWIND DALE ranni w trakcie walki wycofywali się na bok i przeciwnicy niejako zapominali o nich. Teraz nie odpuszczają – gonią za swoimi ofiarami i w trakcie walki potrafią się sprawnie przegrupowywać. No i oczywiście dodano nieznane wcześniej czary z wyższych poziomów... Są wśród nich takie perełki, jak Słoneczny Ogień, czyli czar odpowiadający Ognistej Kuli, tyle że eksplozja rozchodzi się pierścieniem wokół rzucającego. Inną atrakcją jest Bariera Ostrzy powodująca, że dookoła kłeryka zaczyna krążyć otoczka raniących przeciwnika ostrzy. Co ważne, do wielu spośród unikalnych czarów gracz ma dostęp od samego początku.

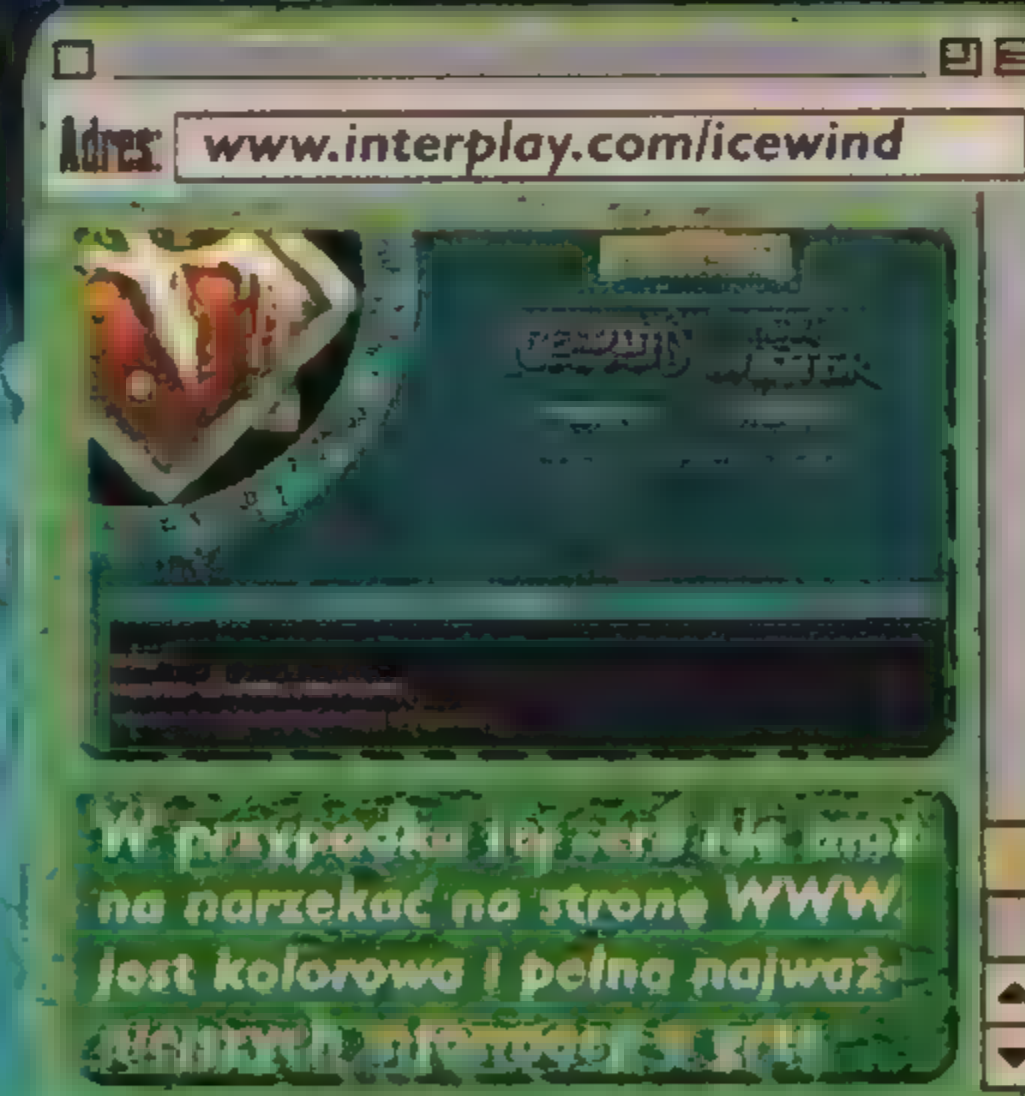
Zapowiada się kolejna intrygująca przygoda w świecie Forgotten Realms. Trzeba jednak pamiętać o dwóch sprawach: że szybko się ona skończy i nie zaskoczy cię niczym, czego byś nie znał z ICEWIND DALE.



Ten człek zawiezie drużynę na wyspę, na której chowa się zmarłych wojowników



W jaskiniach nie jest przyjemnie. Lepiej więc zaopatrzyć się w broń i coś w rodzaju latarki



### ID: Heart of Winter

Klasyczny Izometryczny RPG

39,90 zł | Interplay/CD projekt | 1-6 graczy

Min: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, 200 MB HD  
Zal: Pentium II 233, 64 MB RAM, 600 MB HD

Grafika Dźwięk Frajda

Bardzo dobra, wpadająca w ucho, muzyka, grafika, lepsza sztuczna inteligencja

Gra jest zdecydowanie za krótka, większe wymagania sprzętowe niż w ICEWIND DALE

Nowe przygody w starej szacie. Wiele fanów ICEWIND DALE rozczaruje jednak fakt, że czeka ich niewiele godzin grania



TEST

GBC



Nowy bohater, nowa kraina, kolejne wyzwania. Mapa niby bardzo podobna do tej z poprzednich wersji, ale ma swoje własne tajemnice

**W** tej całej wojnie między miłośnikami i przeciwnikami Pokémonów, polegającej na oskarżaniu się o infantyizm, najbardziej dziwi jedna rzecz. O ile faktycznie serial o przygodach tych stworków skierowany jest przede wszystkim do młodszego odbiorcy, to już gra na GameBoy Color (od której pochodzi zresztą całe szaleństwo), okazuje się skomplikowana i rozbudowana. Tak naprawdę jest to normalny RPG na przenośną konsolkę, z misjami do wykonania, z drużyną Pokémonów, które zbierają punkty doświadczenia i awansują na wyższe poziomy rozwoju. A jak ktoś powie, że Pokémony są dla dzieci, to

zaśmiej mu się prosto w twarz i pokaż SREBRNĄ i ŻŁOTĄ edycję gry z tymi stworkami.

Znajdziesz tu bowiem wszystko to, co sprawiło, że Pokémony podbiły świat (i ten sukces bynajmniej nie jest zasługą serialu). Pierwszą rzeczą, którą szybko można zauważyć w tej wersji, jest 100 nowych Pokémonów. **STO NOWYCH STWOR-KÓW!** Zaprawieni w bojach miłośnicy Pokémona na GBC doskonale zdają sobie sprawę, co to oznacza. Skoro głównym celem zabawy jest zebranie wszystkich milusińskich (a w tej wersji nie zabrakło także wielu z 151 starszych Pokémonów, resztę możesz sobie oczywiście przenieść z poprzednich części), to zajmie to jeszcze więcej czasu niż wcześniej. A i nad po-



Tak właśnie wyglądają pokemony jajeczka. Pamiętaj, że najłatwiej łączyć stworki z tego samego gatunku

przednimi edycjami gry można było przecież spędzić długie tygodnie. To jest oczywisty plus POKEMONA. Jak już się go kupi za ponad 100 złotych, to chce się, żeby dostarczył wielu emocji. Trzeba przyznać, że spece z Nintendo tym razem zrobili wszystko, żeby spełnić ten warunek. Przede wszystkim zaniepokoił się, że sto nowych stworków to jednak za małe wyzwanie dla gracza. Wprowadzili więc przydatne ulepszenia. Nie dotyczą one jednak części graficznej. W wersji SREBRNEJ i ŻŁOTEJ nowa kraina Johto, w której rozgrywa się akcja (znajdziesz jednak okazję, żeby zajrzeć do świata z poprzednich części) i jej bohaterowie (tym razem główną posta-



ELM POKÉMON LAB

Uwaga! Złapałem podglądacza i szpiega! Hej! Odejdź od okna Profesora!

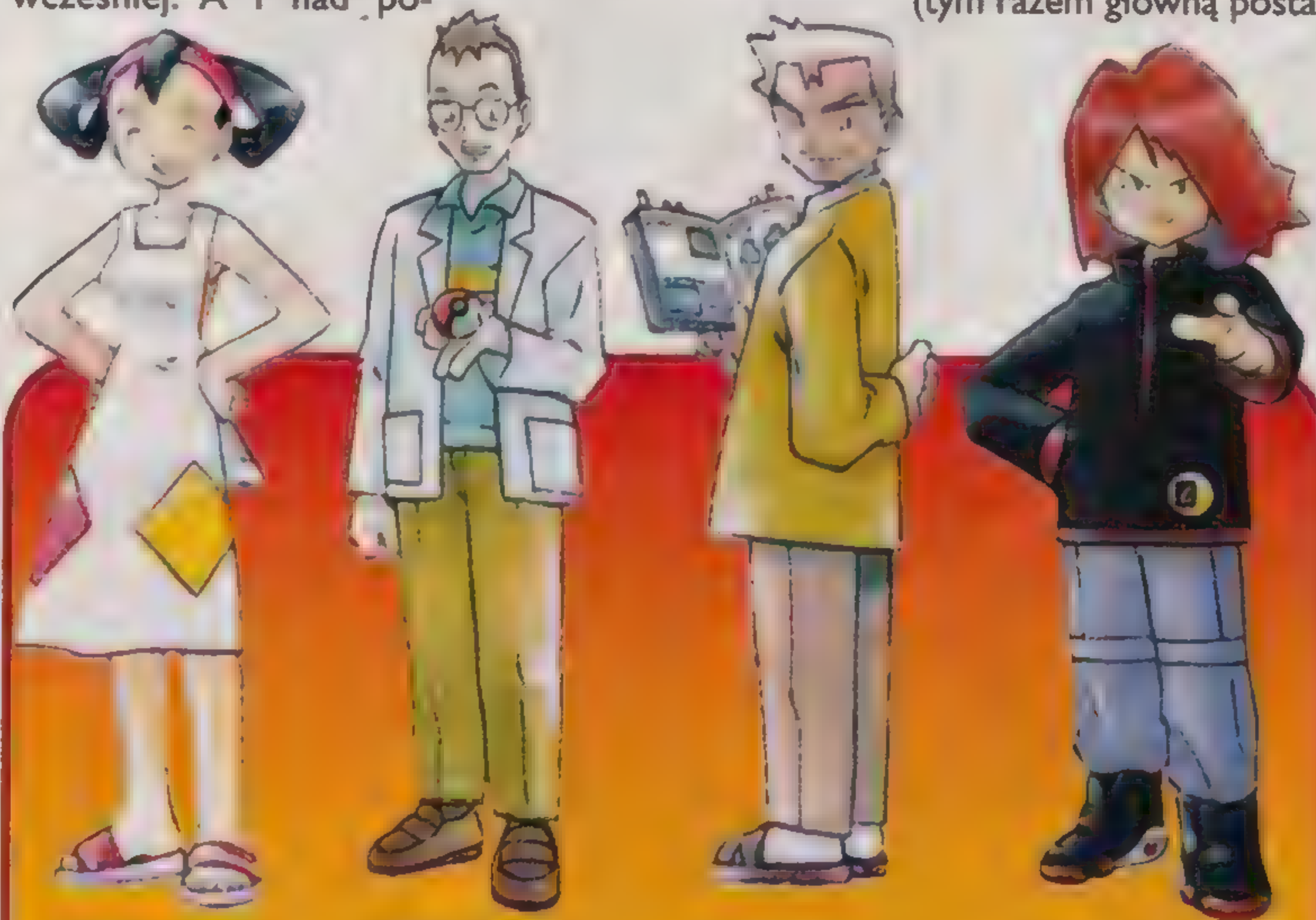
cią nie jest Ash), są utrzymani w stylu, który doskonale znasz z części CZERWONEJ i NIEBIESKIEJ. Niektóre lokacje są właściwie identyczne, jak poprzednio, zyskały tylko żywsze kolorki.

Dzięki temu nie czujesz się w tym świecie obco, a chęć otrzymania nowości bardzo dobrze zaspokojono w inny sposób. Skupiono się bowiem na usprawnieniach w ważniejszych elementach zabawy. Oczywiście dalej wędrujesz przez okolice (tym razem wysłany w drogę przez Profesora Elma),



...Humph!

Na swojej drodze spotkasz wielu miłych ludzi. Zdarzą się też gbury. Jak w życiu

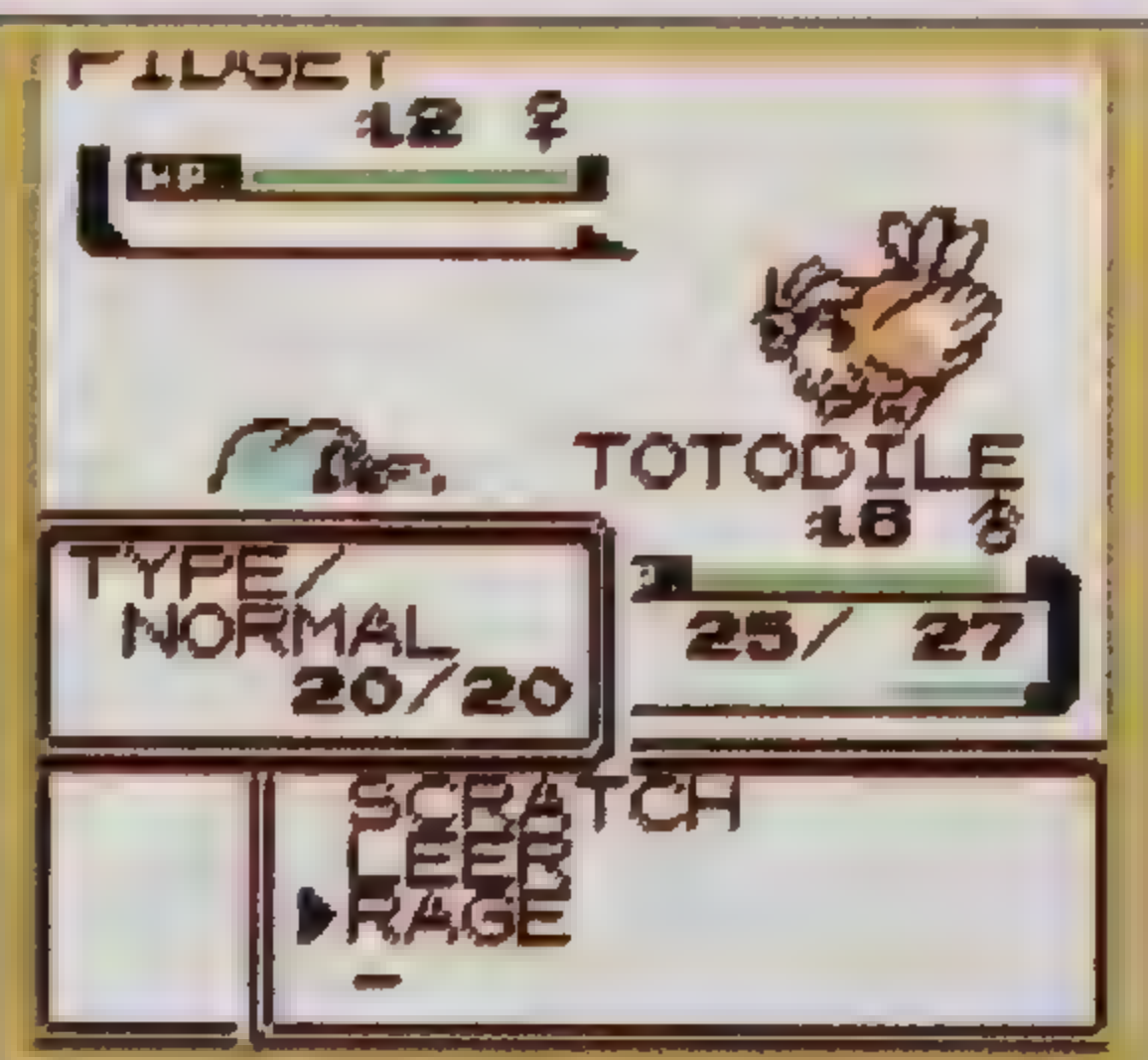


MAMA chętnie przechowa twoje pieniądze

PROFESSOR ELM wysyła cię w drogę

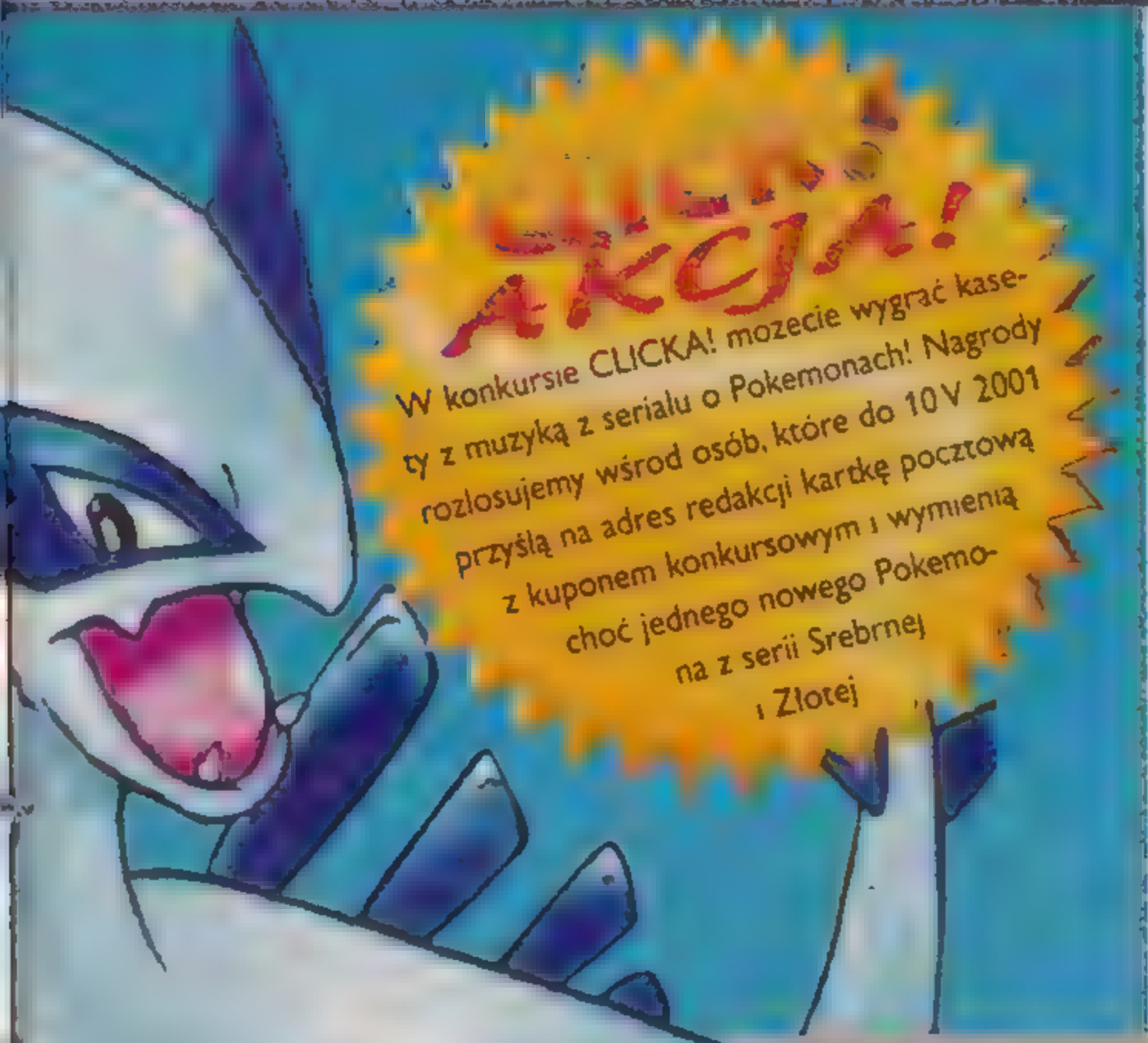
PROFESSOR OAK dalej bada Pokemony

To twój osobisty RYWAŁ w tej wersji gry



Wodny Pokémon Totodile debiutuje w nowej wersji gry z numerkiem 158





**AKCJA!**  
W konkursie CLICK! możecie wygrać kasety z muzyką z serialu o Pokémonach! Nagrody rozdajemy wśród osób, które do 10 V 2001 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i wymienią choć jednego nowego Pokémona z serii Srebrnej i Złotej

## kto to zrobił

### GAME FREAK

Za fenomenem Pokémonów stoi ta japońska firma i jej szef Satoshi Tajiri. Stworki wymyślił on w 1990 roku, ale przygotowanie gry zajęło mu 6 lat. W wywiadach mówi, że ten przebój przygotował na podstawie wspomnień z dzieciństwa. Chyba każdy chciałby mieć takie drogie wspomnienia...



na początku wybierasz sobie jednego z trzech Pokémonów (Cyndaquila, Totodile czy Chikoride), szkolisz go i wykorzystujesz do walk z innymi stworkami. Po drodze czekają na ciebie różne zadania do wykonania, dzięki którym rozwija się fabuła gry. Do tego wszystkiego dodano także nowe, ciekawe elementy. O ile o niektórych wystarczy jedynie wspomnieć (np. o urządzeniu zwanym Pokégear, w którym znajduje się mapa, telefon i radio), o tyle inne są naprawdę dosyć rewolucyjne (więcej informacji na ten temat znajdziesz w ramkach na tej stronie). Najważniejsze jest jednak to, że nowe badania świata Pokémonów przyniosły ze sobą kilka interesujących odkryć (w końcu prowadzą je takie tegie umysły jak Profesorowie Elm i Oak!). Po

Pokemony do wyboru, do koloru! Ten wybór to trochę przereklamowałem...

Czasem możesz poczuć się zagubiony. Zawsze możesz zadzwonić do znajomych

Faceci W Czerni? Kto to wie? Nawet mówią o jakiejś tajemnicy w kieszeni

pierwsze okazało się, że istnieją w nim pory dnia i nocy. Tę miłą niespodziankę zauważysz już na samym początku zabawy, bo musisz wtedy podać RZECZYWISTY czas, który panuje w twoim świecie. To właśnie według niego ustawia się zegar w Johto (uwzględniona zostaje nawet zmiana czasu z zimowego na letni!). Dzięki temu, jeżeli włączysz GBC np. o 3 w nocy, taka sama godzina będzie w świecie Pokémonów. Zauważono także, że tydzień w tej krainie dzieli się na dni. Czy to tylko taki przyjemny szczegół? Ależ nie!

Dzięki temu teraz jeszcze trudniej złapać wszystkie gatunki. Okazało się, że niektóre pupile lubią polować w nocy (np. przypominający sowę Hoothoot), a inne w dzień. Musisz więc pamiętać, że jak będziesz bawił się w nocnego markę, to możesz pożegnać się z wygraną. I odwrotnie: kto rano wstaje, temu... nie każdy Pokémon złapać się daje. Osiągnięcie sukcesu jest też uzależnione od dni tygodnia, bo tylko w niektóre z nich mogą się wydarzyć rzeczy, dzięki którym dostaniesz odpowiedniego Pokémona (np. loteria odbywa się w piątek).

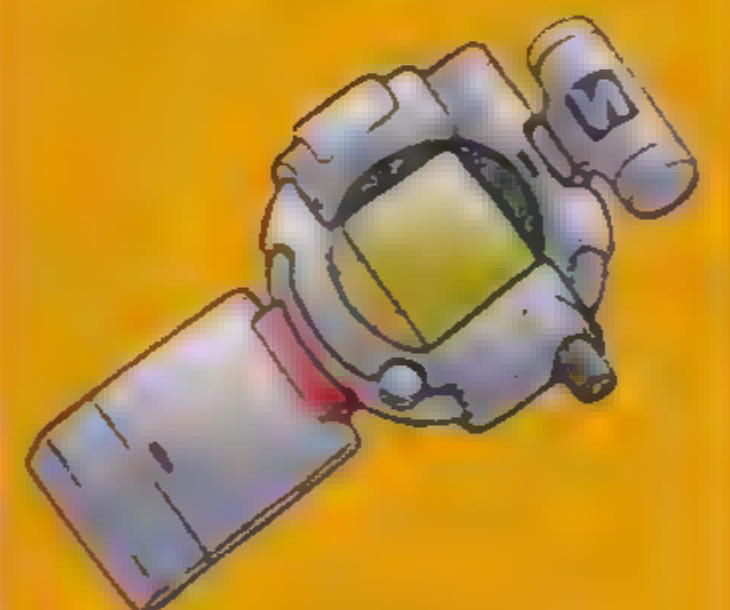
Prawdziwą rewelacją w tej wersji jest

jednak odkrycie, że... w większości przypadków występują dwa rodzaje danego gatunku, chłopcy i dziewczynki (uff, dobrze, że wreszcie ktoś to zauważył...). No i chyba oczywiste jest, że w tym momencie ze związku dwóch Pokémonów może powstać... jajo! Wystarczy, że dostarczysz swoje pupile do Day Care Center, a potem zajmiesz się owocem ich miłości. Łączenie Pokémonów nie jest jednak takie proste, para musi się przecież polubić, a zwykle do gustu przypadają sobie stworki z tego samego gatunku. Są od tego wyjątki, np. Venonat może polubić Pinsir, a szczególnym zainteresowaniem wszystkich cieszy się sympatyczny, różowy i galaretowaty Ditto

(brrr). Niektóre Pokémony dostaniesz tylko dzięki cierpliwości czekaniu na to, co wyniknie z miłości ich rodziców. Do takich okazji należy np. Pichu (zgadnij, od kogo pochodzi...). Żeby całkowicie pozbawić cię złudzeń, co do ilości czasu potrzebnego na ukończenie tych nowych wersji, trzeba jeszcze dodać, że teraz niektóre Pokémony mogą zmieniać postać, jeżeli w czasie wymiany ma-



Nowy, ulepszony plecak. Teraz wszystkie zebrane przez ciebie rzeczy mają swoje miejsce



Pokégear służy jako mapa, radio i telefon komórkowy (możesz przez niego otrzymywać wskazówki)

Teraz w grze pojawiło się także dziewięć nowych typów PokéBall. Należą do nich np. Love Ball czy Heavy Ball (świetna na tłuszciszki). Bardzo rzadka Master Ball gwarantuje ci 100% powodzenie w łowach



ją określony przedmiot lub są we właściwym humorze (kto by pomyślał, prawda?). A zbierać będzie naprawdę kogo. Zwłaszcza, że dodano dwa nowe rodzaje milusińskich: Steel i Dark, oraz zadbano o obronę przed specjalnym atakiem, do pięciu starych umiejętności dodając Special Defense. yzwań na pewno będziesz miał mnóstwo! Bo przecież w POKEMONIE chodzi o to, żeby złapać króliczka, a nie gonić go! I bardzo dobrze! Zwłaszcza, że wśród nowych Pokémonów znajduje się paru kandydatów na następców słodkiego Pikachu...

## TRENERZY POKEMONÓW

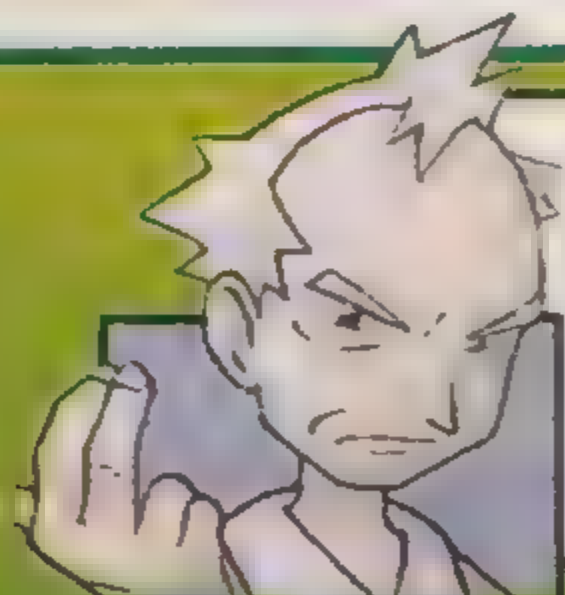
**FALKNER**  
z VIOLET CITY  
Należą do niego latające Pidgey (7) i Pidgeotto (9)



**BUGSY** z AZALEA TOWN  
Ma robale Metapod (14), Kakuna (14) i Scyther (16)



**PRYCE** z MAHOGANY TOWN walczy silnymi Seel (27), Dewgong (29) i Piloswine (31)



**CHUCK** z CIANWOOD CITY lubi siłę oraz swoje Pokémony Primeape (27) i Poliwrath (30)



**CLAIR** z BLACKTHORN CITY walczy z Dragonair (37), Dragonair (37), Kingdra (40) i Dragonair (37)



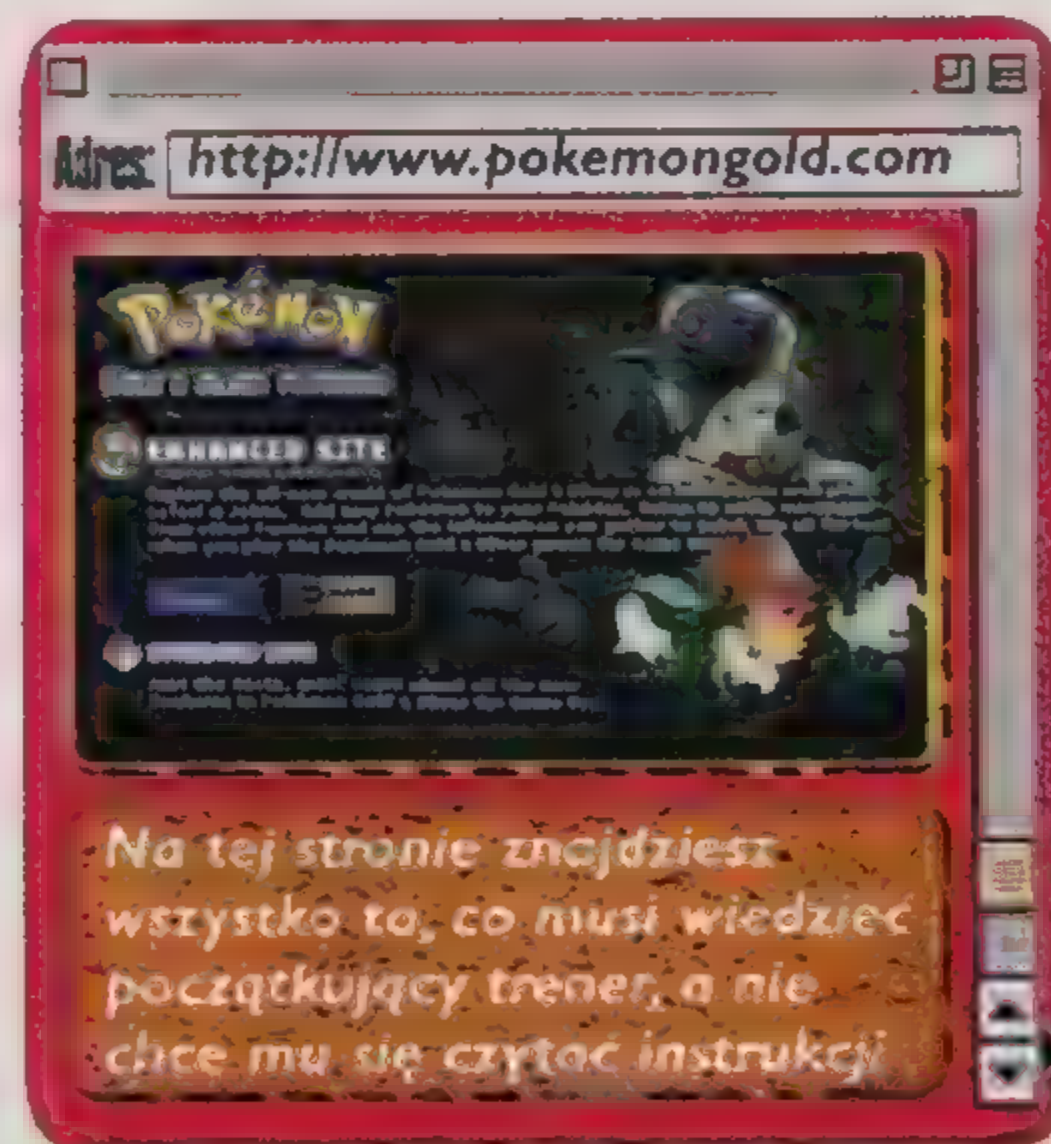
**WHITNEY** z GOLDENROD CITY  
Używa dobrych Clefairy (18) i Miltank (20)



**MORTY** z ECROUTEAK CITY używa widmowych Gastly (21), Haunter (21), Gengar (25) i Haunter (23)



**JASMINE** z OLIVINE CITY używa Pokémonów Magnemite (30), Steelix (35) i Magnemite (30)



**GBC** **A**

### Pokémon Srebrny i Złoty

Stworki Powracają w Wielkim Stylu

129 zł | Nintendo / LucasToys | 1-2 graczy

Wykorzystuje: GameLink, GameBoy Printer

Grafika 5 Dźwięk 5 Frajdą 6

Sto nowych Pokémonów, bardzo dobre pomysły, występowanie por dnia i poci Pokémonów

Muzyka mogłaby być lepsza, niektóre ulepszenia nie są niczym oryginalnym

Jeżeli jesteś fanem Pokémonów, to koniecznie powinieneś kupić tę grę. A jeśli jesteś przeciwnikiem tych stworków to... odejdź w pokoju



**Biedne AGE OF EMPIRES! Programiści Data Becker dorwali go w jakimś ciemnym zaułku i najbezpieczniej sklonowali!**

# AMERICA

## NO PEACE BEYOND THE LINE

**S**prawa od początku wyglądała podejrzanie. Oto bowiem za grę zatytułowaną AMERICA zabrali się Niemcy. Co prawda historia Stanów Zjednoczonych dzięki takim postaciom jak George Washington, wódz Siedzący Byk czy Billy The Kid stała się ogólnosiwiatowym dziedzictwem kulturowym, ale czy możesz wyobrazić sobie program o Insurekcji Kościuszkowskiej, przygotowany przez mieszkańców Seszeli? Grę o Ameryce powinni robić Amerykanie, gdyż tylko oni są w stanie uniknąć zbędnej „westernizacji”! A Niemcom nie udało obronić się przed tym błędem. Czuć, że historia USA to dla nich John Wayne i „Siedmiu wspaniałych”.

Sam pomysł na grę był jednak trafiony. Strategii w czasie rzeczywistym, rozgrywających się na terenach zasiedlonych przez czerwonoskórych, brakowało.



Żołnierze kochają ciasnotę. A gdy się zbiją w kupę, nie wiadomo, kto kogo bije

Kosmici właściwi (tj. kosmiczni) i odważni marines, żołnierze z czasów II wojny światowej, wreszcie trolle i ogry, które pojawiały się w co drugiej grze, już się znudziły. Dlatego też AMERICA miała być miłym powiewem świeżości.

I w pewnym sensie jest. Daje ci bowiem do dyspozycji nację rodem z połowy XIX wieku, kiedy to Dzik Zachód przeżywał swe najlepsze chwile. Są więc Indianie, Meksykanie, biali kolonizatorzy z Europy i wyjęci spod prawa kowboje, wszyscy walczący z zupełnie innych powodów. Indianie biją się o ziemię, którą biali chcą im zabrać, biali o ziemię, której Indianie nie chcą im oddać, Meksykanom nie podoba się grabieżcza polityka kolonizatorów, zaś bandyci leją się po to tylko, by się łać – tak dla sportu.

Wśród przedstawicieli każdej z nacji znaleźć można mężczyzn i kobiety, żołnierzy różnych kategorii, a także jednostki specjalne, np. księdza wiodącego na barykadę, który potrafi przeciągnąć wroga na swoją stronę (są i zakonnice!), siostrę opiekującą się rannymi, osobnika znającego się na obsłudze armat, złodzieja czy też szamana odprawiającego

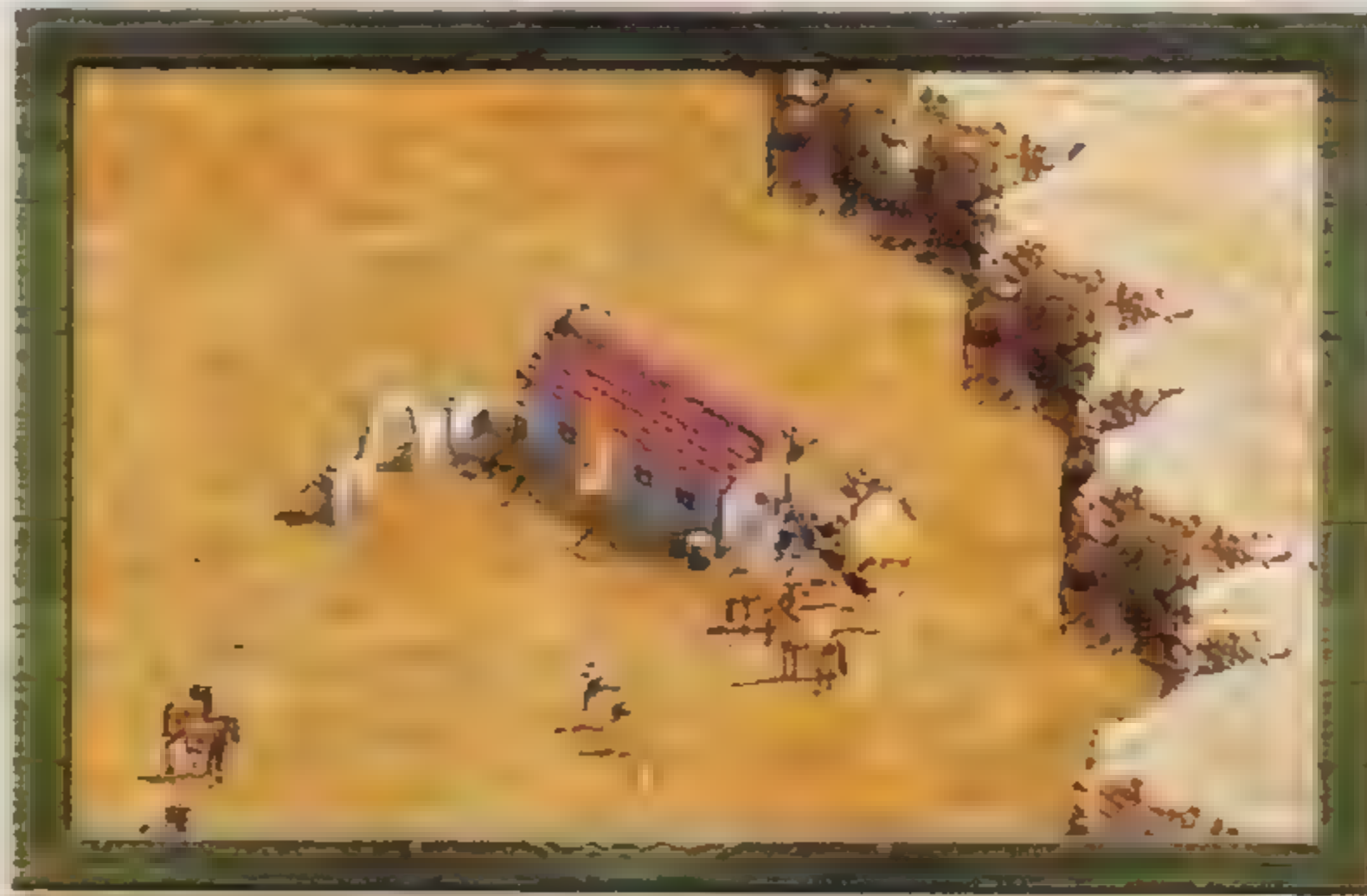


Indianie budowali takie śmieszne chatki, które wyglądały jak namioty i można było je spakować do walizeczki, by przewieźć je w inne miejsce. Pomysłowe!

rozmaite magiczne tańce, np. taniec deszczu. Ciekawostką są konni, którzy okazują się szalenie nieskuteczni podczas walki, ale po śmierci pozostawiają po sobie zwierzę, które może wykorzystać ktoś inny. Generalnie jednak większość jednostek jest do siebie podobna pod względem funkcjonalnym – ot, po prostu myśliwi polujący na bizona, zawodowi strzelcy czy schłopieli osadnicy wyglądają dość podobnie.

Szkoda! Tym bardziej, że równie przeciętne są w AMERICA budynki, dość standardowe, a ich jedyną zaletą jest oprawa graficzna.

Ta zaś ogólnie prezentuje się w produkcie Data Becker różnie. O ile wszelkie konstrukcje stworzono z dbałością o szczegóły i wykorzystując naprawdę bogatą



Suche, niczym nudnawy wykład, pustynie Południa stały się grobem dla wielu kowbojów



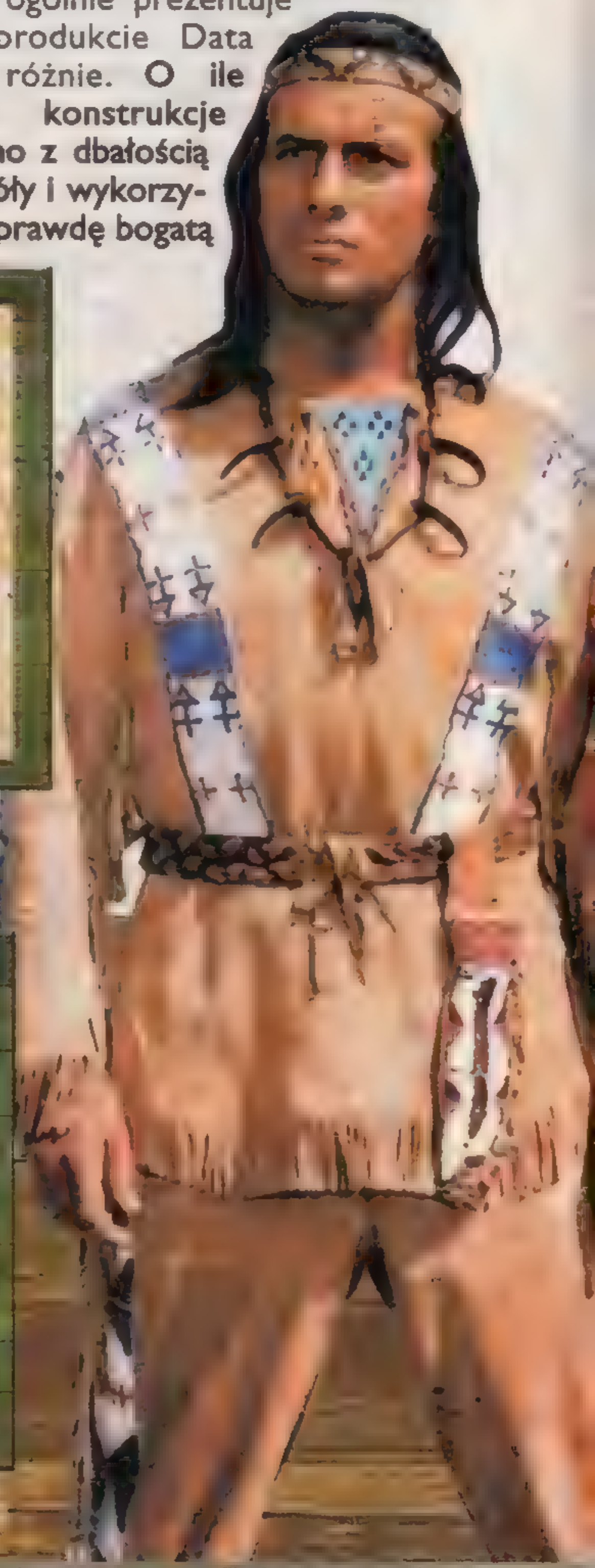
AMERICA ma nieco przestarzałą szatę graficzną. Gdzie te kolory rodem z WARCRAFT?



Pożar. Wszyscy stoją i się gapią, zamiast dzwonić pod 998. Cóż, Amerykanie...



Nie było w Ameryce osady bez radosnego rżenia konia i saloonu pachnącego whiskey

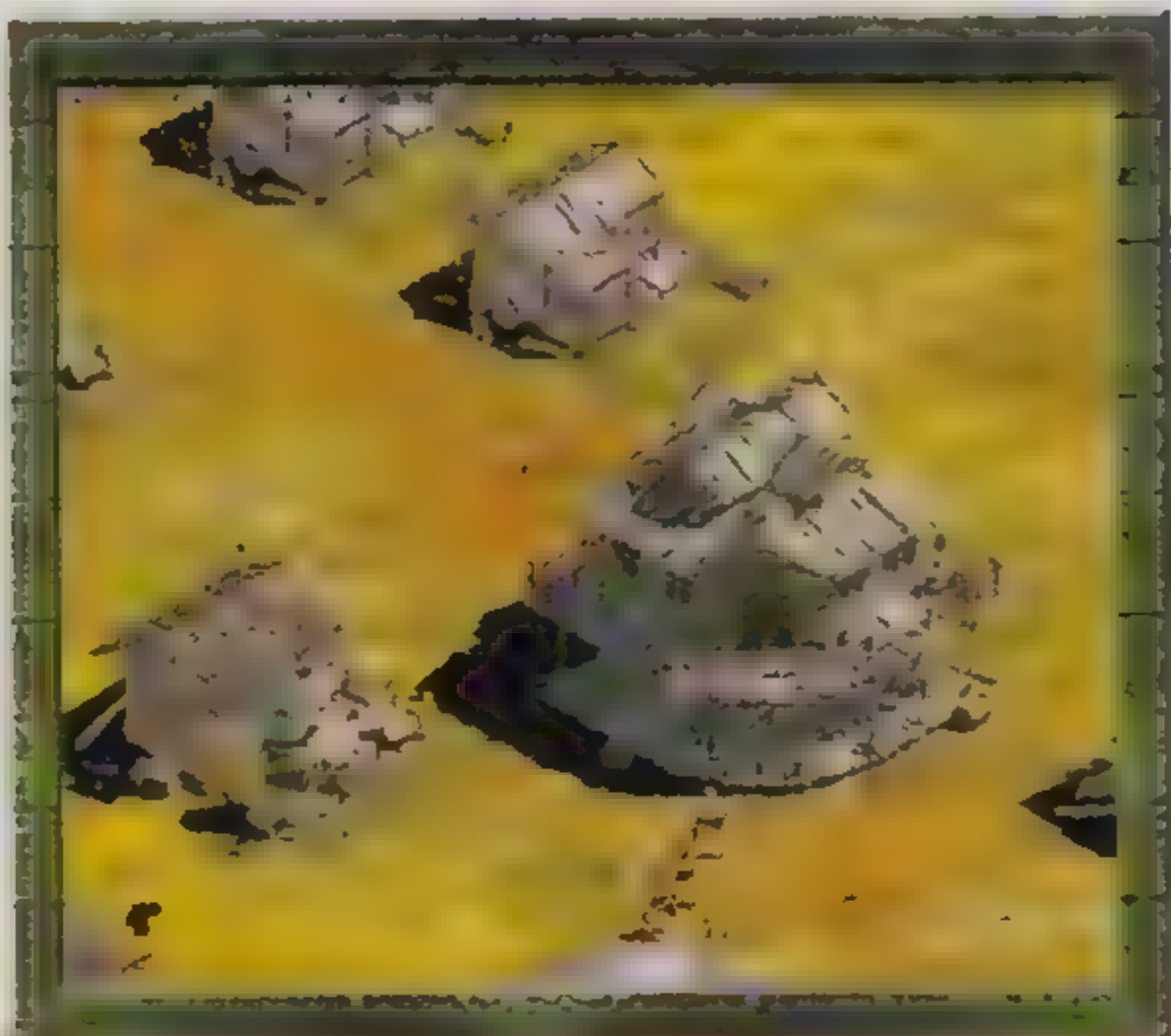




kto to zrobił

**DATA BECKER**

Niemcy z Data Becker niestety nie są mistrzami programowania. Poza grą AMERICA stworzyli przyzwoity symulator walk bokserskich o nazwie KO oraz wyścigi gokartów znane na Zachodzie jako GOKART CHALLENGE. Reszta ich programów to typowe biurowce (patrz MAH JONGG 3) bądź dodatki do symulatorów firmy Microsoft.



Mieszkańcy Ameryki nie deptali trawy. Rosła ona wszędzie, zaś ścieżek nie było

paletę kolorów, to same jednostki wyglądają marnie. Są niewielkie, sztywne jak manekiny, a poruszają się tak sprawnie jak najnowsze roboty rodem z Kurdystanu. Bardzo słabo prezentują się także animowane przerywniki – wyglądają na straszliwie rozmazane, wykonano je najwyraźniej w jakiejś niezbyt dużej rozdzielczości, po czym sztucznie powiększono. W efekcie już po paru godzinach zabawy AMERICA może odepchnąć, stając się brzydkim i niegrzecznym bobaśkiem, który tylko przez chwilę stanowił atrakcję rodzinnego zjazdu. Dużo dokładniej opracowano szatę dźwiękową gry. Każda z ras posługuje się swoim własnym językiem, a muzyka przygrywająca w tle wpada w ucho.

Największą wadą gry jest jednak jej wtórność. Kto grał w znakomity skład RTS AGE OF EMPIRES, ujrzy niemal dokładną jego kopię. Już same zadania, pojawiające się w kolejnych misjach, kojarzą się z utytułowaną grą Microsoftu, a do tego dochodzi jeszcze bliźniaczo podobne menu! Można zrozumieć wzorowanie się na klasykach gatunku, ale przecież AOE 2 ukazał się na rynku rok temu i wniósł sporo ciekawych nowinek. Czyżby nie został on w Niemczech wydany? Wątpliwe! Co gorsza, w AMERICA zdarza się nawet tak dziecinny błąd, jak gubienie się jednostek podczas marszu! Z kolei w czasie walki żołnierze zbijają się w kupę i zupełnie nie widać, co się z którym dzieje. Nieszczególnie prezentuje się też sztuczna inteligencja kierowanych przez komputer wojsk. Niektórzy wojacy albo są głupi, albo nie przeszli żadnego przeszkolenia wojskowego. O strategii wiedzą tyle, co kot napłakał. Autorzy programu zamaskowali swoje nierobstwo sztucznym zawyżeniem poziomu trudności. Okazuje się bo-



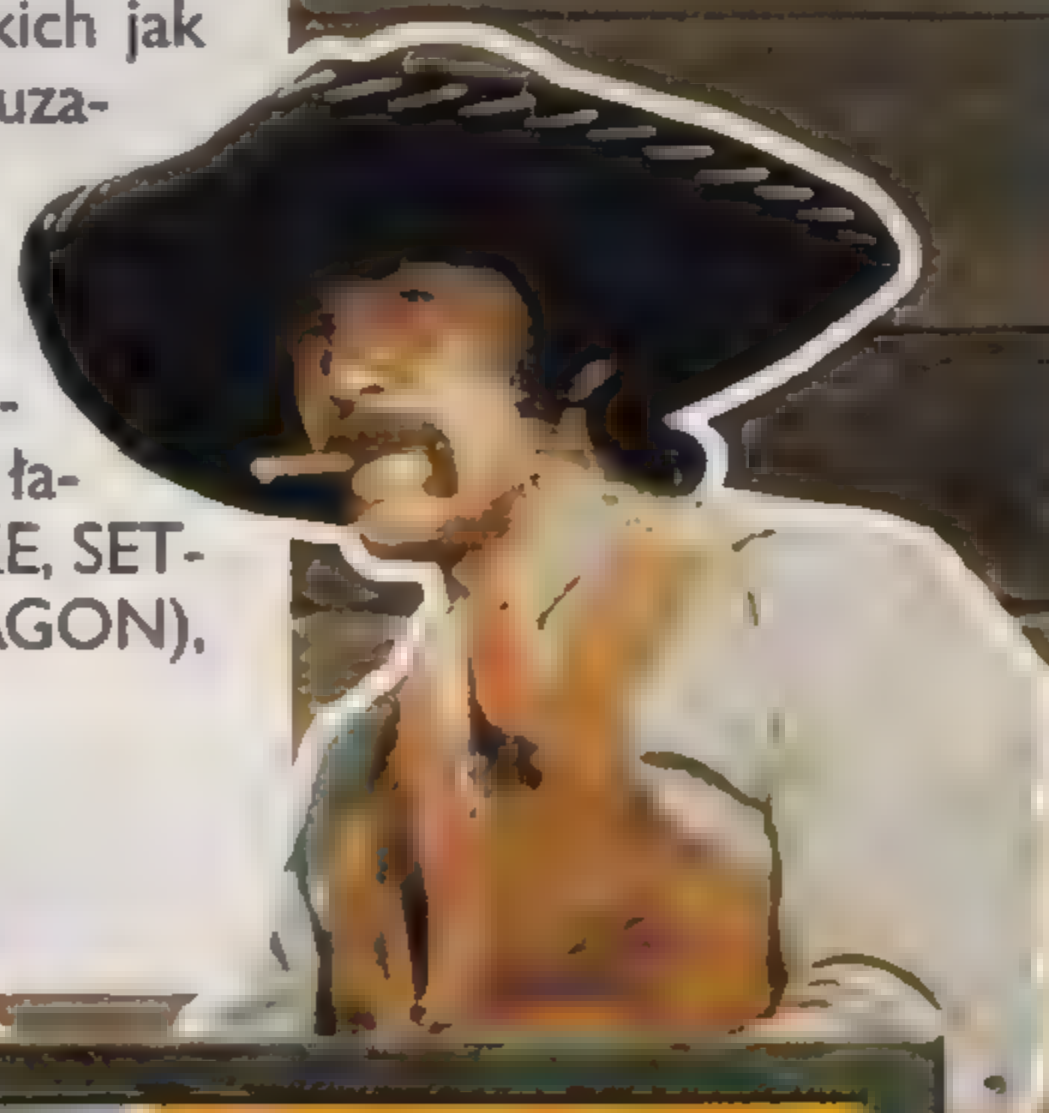
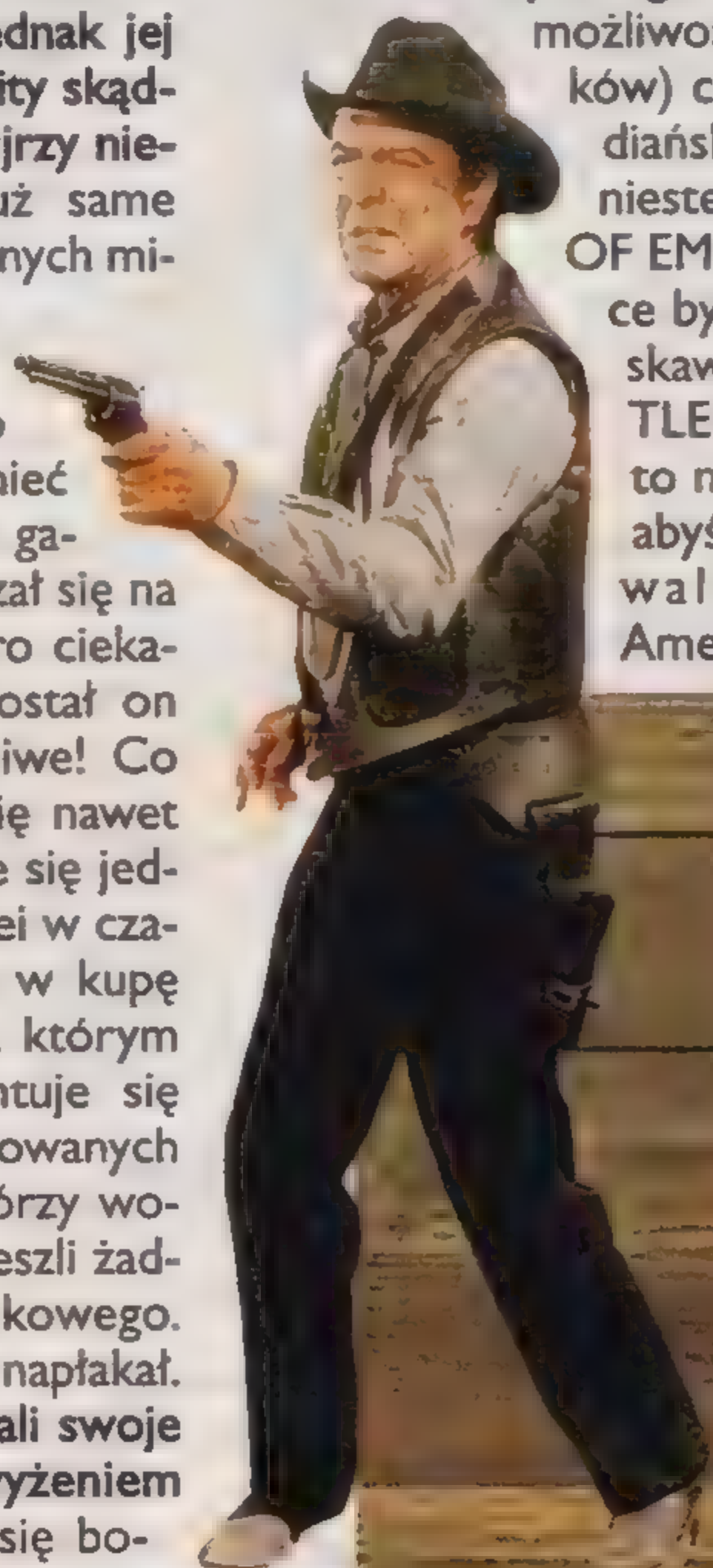
Dziki Zachód zdobyły konie. Bo czyż podwórkowe Burki byłyby w stanie pociągnąć wozy pełne osadników?



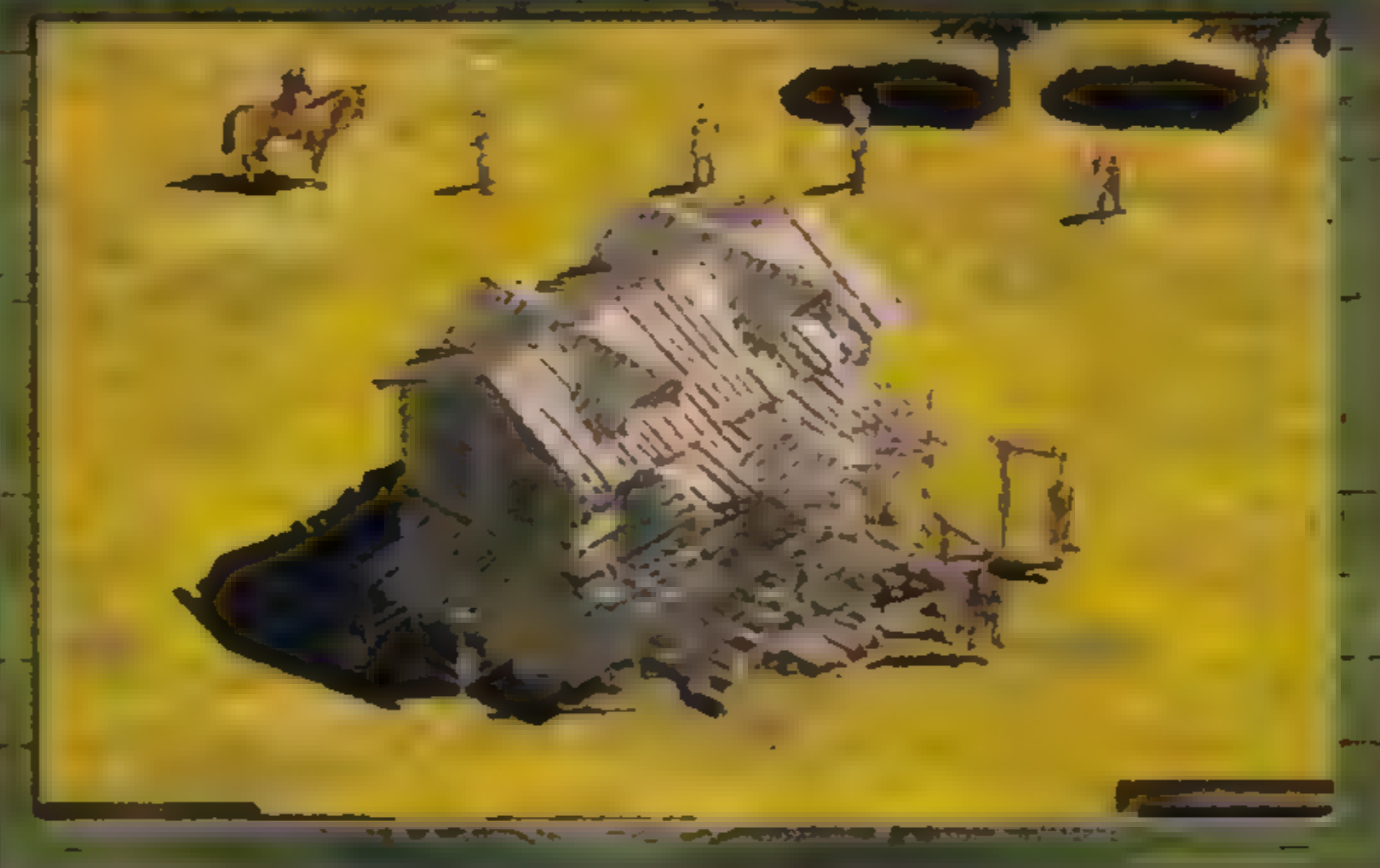
Piękna rezydencja w samym środku Ameryki. Do najbliższego sklepu 500 kilometrów...

wiem, że na początku każdej misji przeciwnik jest doskonale wyszkolony i zaawansowany technicznie, twoje wojska zaś liche i dopiero trzeba się nimi zająć. Właśnie z tego powodu bardzo przydatna okazuje się strategia „chodu do przodu”. Naprodukowanie setek nawet niezbyt doświadczonych jednostek i rzucenie ich wprost w objęcia wroga okazuje się być nadzwyczaj skuteczne. Tak jak w RTS-ach klasy B.

Tak więc AMERICA nie jest programem godnym zbytnej uwagi. Posiada kilka innowacji, takich jak możliwość dosiadanania koni (tzw. luza-ków) czy przenoszenia wioski indiańskiej. Cała reszta stanowi niestety kalkę wiekowego AGE OF EMPIRES. A że ostatnie miesiące były dla RTS-ów nadzwyczaj łaskawe (patrz: SUDDEN STRIKE, SETTLERS 4, FATE OF THE DRAGON), to nie ma powodów, abyś tracił czas walcząc za Amerykę.



Najpierw było pole. Potem przyjechał błąd jak ściana człowiek i postawił mur. Na imię miał Cywilizacja



Jedynym naprawdę dobrym elementem grafiki gry są projekty budynków. Reszta, niestety, jest milczeniem



**America**  
Niemiecka Strategia o Ameryce

ok. 150 zł Data Becker 1-4 graczy

Min: Pentium II 266, 64 MB RAM, 460 MB HD  
Zal: Pentium II 450, 128 MB RAM

Grafika 3 Dźwięk 3 Frajda 3

Ciekawa tematyka, kilka oryginalnych pomysłów, trochę tego jednak za mało

Przestarzała grafika i dźwięk, wysoki poziom trudności, wreszcie przeraźliwa wtórność

Politycy z całego świata są przeciwko klonowaniu. Po obejrzeniu AMERICA, klonu AGE OF EMPIRES, zrozumieliśmy ich postawę

**3+**



## (C-12)

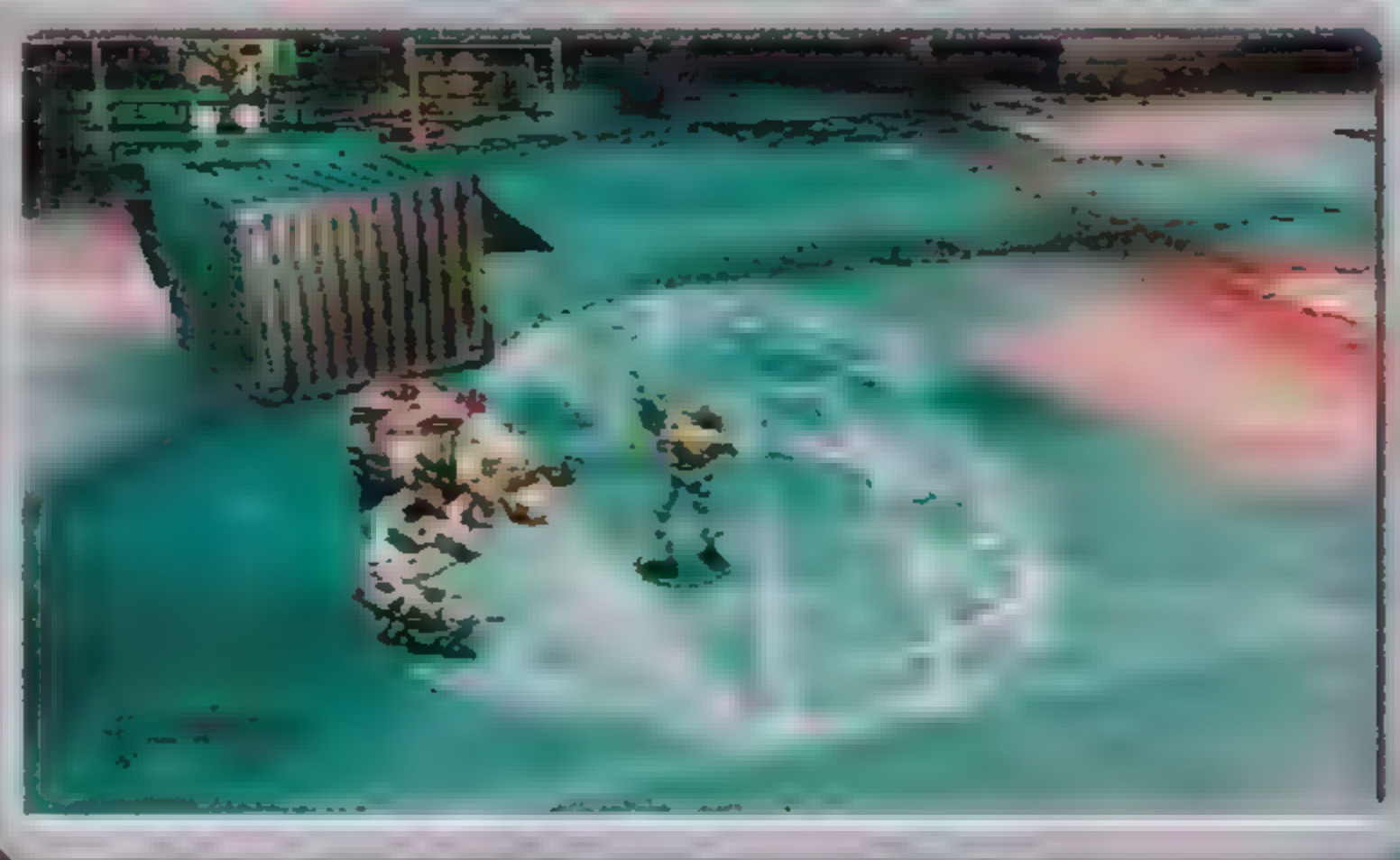
## Final Resistance

Vaughan prezentuje się nawet bardziej dziwnie niż Dan, sympatyczny szkielet w ludzkim ubraniu. Jego brzydota ogranicza się wprawdzie tylko do twarzy, ale jest to wystarczający powód, żeby omijać go na ulicy. Vaughan ma bowiem wszczepione specjalne oko, otoczone przez paskudne blizny. Całe szczęście, że gra, której jest bohaterem, nie może pochwalić się ładną grafiką. Dzięki temu nie wyróżnia się ze średniej jakości tła.

Mimo swego wyglądu Vaughan jest osobą, którą należy darzyć szacunkiem. Po pierwsze, to główny bohater gry akcji C-12, zapowiadanej jako groźny konkurent doskonałego METAL GEAR SOLID. Po drugie, Vaughan jest ostatnią nadzieją ruchu oporu dogorywającego na Ziemi. A teraz pytanie za pół punktu: z kim walczy nasz bohater? Oczywiście z Obcymi. Jak setki bohaterów gier przed nim (i zapewne setki po nim). Mimo to można mieć jeszcze nadzieję, że historia w C-12 ma jakieś oryginalne elementy. Niestety, nic z tego. Obcy zaatakowali Ziemię i zdevastowali ją, zostawiając po sobie znany z setek filmów i gier krajobraz. Zgliszczą, resztki budowli, a pomiędzy nimi niedobitki zastraszonego ludzkiego. Najeźdźcy zrobili tylko jedną w miarę oryginalną rzecz: postanowili wykorzystać ludzi jako rodzaj broni, udoskonalony przez zaawansowaną technologię. Popelnili także poważny błąd: zostawili przy życiu Vaughana. Prawdziwego Bohatera, ostoję zastraszonych żołnierzy i trzęsących portkami dowódców. Człowieka, który wyjdzie cało z każdej sytuacji i który nikogo się nie boi. Jest on zdolny całkowicie poświęcić się dla Sprawy, tak bardzo, że kazał sobie wszczepić specjalne oko, oczywiście będące wynalazkiem Obcych i dające mu wiele możliwości.

Pozostaje więc pytanie, czy taką fabułę można było uratować? Chyba tak. Wystarczy popatrzeć na horrory z serii RESIDENT EVIL. Niezbyt oryginalny pomysł został w nich przedstawiony w taki sposób, że aż ciarki przechodzą po plecach. W C-12 efekt napięcia właściwie osiągnięto jedynie na samym początku i tworzy go bardzo dobra muzyka z menu (szkoda, że w dalszej części gry pojawia się ona rzadko i jest niezbyt dopasowana do wydarzeń). W czasie rozgrywki w przeżywaniu chwil zagrożenia przeszkadza głównie fakt, że przeciwnicy mają inteligencję mniej rozwiniętą niż trole w grach RPG (a może Obcy zamiast mózgu mają galaretkę owocową?). Od pierwszej walki widać doskonale, że podbojowi Ziemi przyświecało hasło „w kupie siła”. Obcy są groźni głównie dlatego, że jest ich dużo i atakują ze

Twórcy słynnego MEDIEVILA szukali postaci, która mogłaby zastąpić ich gwiazdę, szkieleta Dana. Znaleźli dzielnego wojaka Vaughana, pogromcę Obcych



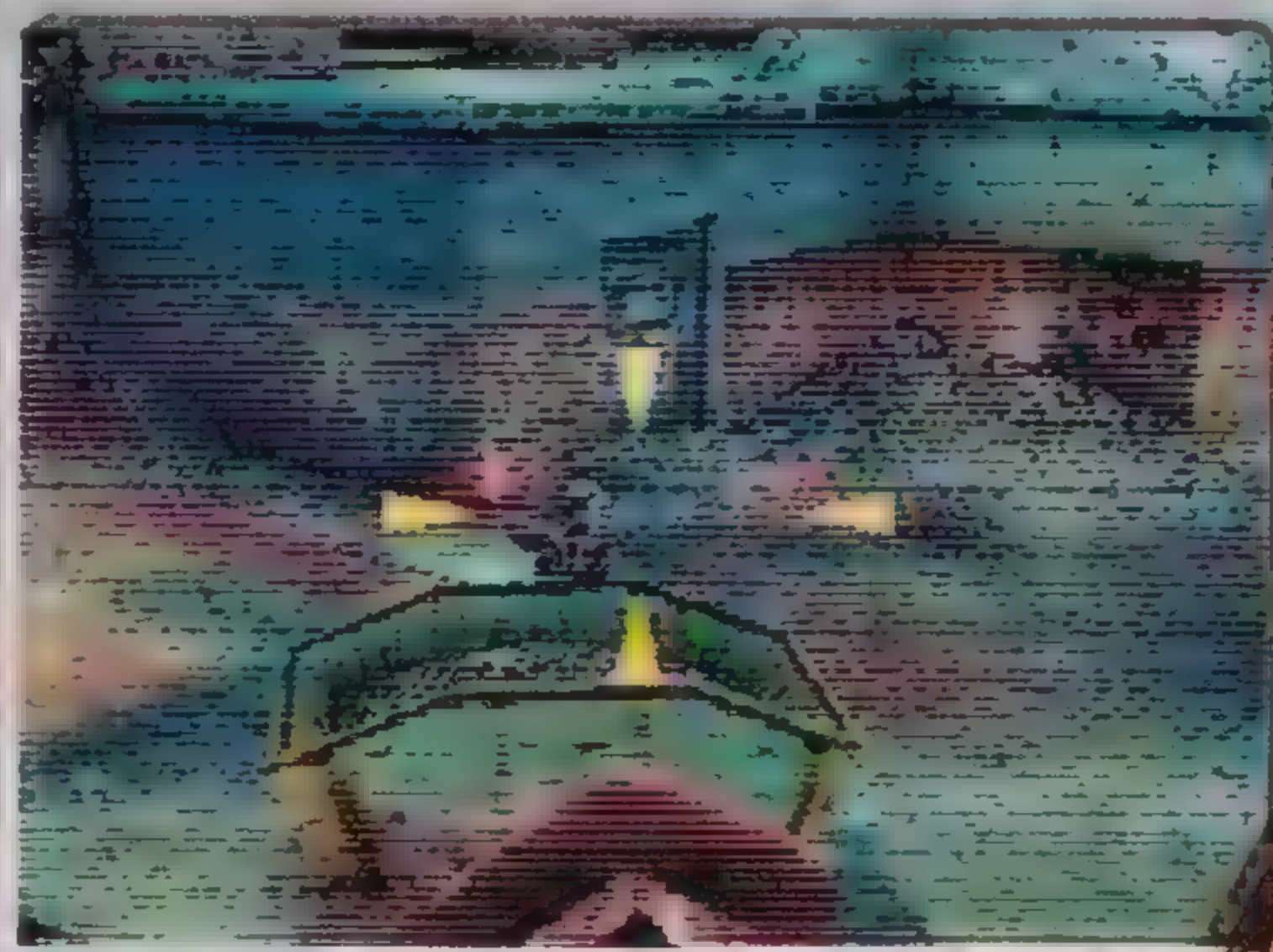
Niektóre z wynalazków mogą okazać się przydatne. Dzięki nim dasz radę np. sparaliżować wroga



Kolejne korytarze, nowe zadania. Świat potrzebuje bohaterów!



Bez tak potężnej broni Vaughan nie wyglądałby atrakcyjnie



Jak Obcy przywiąże się do trasy, po której będzie się poruszał, to łatwo z niej nie zrezygnuje

wszystkich stron. Na ziemi spotkasz mało ruchliwe droidy i zwinne cyborgi, z powietrza atakują wielkie statki, strzelające wieżyczki i snajperzy. Największą wadą Obcych jest jednak ich skłonność do ulegania przyzwyczajeniom. Jak już taki osobnik wybierze sobie jedną trasę, po której będzie biegał, to nawet silny ostrzał nie zmusi go do jej zmiany. Do tego najeźdźcy mają chyba spore kłopoty ze wzrokiem, bo często zauważają Vaughana dopiero wtedy, kiedy podeszł im pod szczypcę. Niestety, widać, że twórcy C-12 woleli nie wysilać się, udoskonalając sztucznie inteligencję przeciwników. Szkoda także, że nie skorzystali ze sprawdzonych pomysłów, chociażby z filmów z Obcymi.

Nie zadbane także o zaintereso-

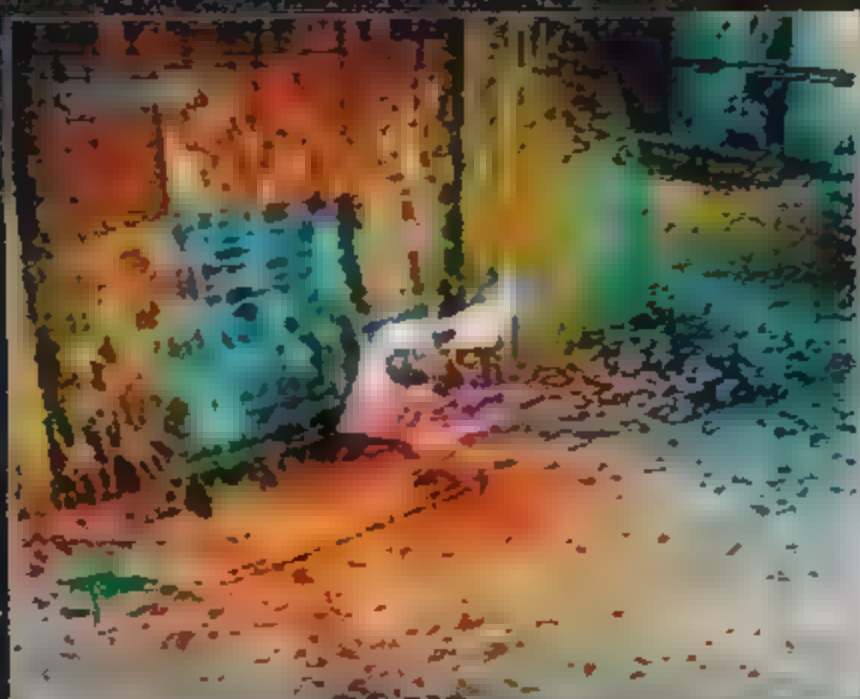
wanie gracza przedstawioną w C-12 historią. Nie ma tutaj efektownych filmików, a cele misji zaprezentowane zostały jako kilka długich akapitów tekstu. Zresztą cała fabuła jakoś się nie klei i jest dosyć niespójna. C-12 od misternego METAL GEAR SOLID dzieli miliony lat świetlnych. Nie ma tutaj żadnych wstrząsających momentów, a i postaci, które Vaughan spotyka na swej niełatwej drodze, są – delikatnie rzecz ujmując – bezbarwne. Pełno tutaj zastraszonych żołnierzyków i przerażonych cywili, ale każdy z nich wygląda tak, jakby tylko grał w C-12, a nie znajdował się w samym środku piekła.

Już od samego początku zabawy widać, że gra miała być po prostu strzelanką (albo taką właśnie wyszła). Do czegoś takiego nie trzeba skomplikowanych elementów, podchodów, zachodów i inteligentnych przeciwników. Takie gry nie podobają się jednak wybrednym graczom, którzy narzekają, że zabawa za szybko się kończy. Dlatego do C-12 dodano elementy hmm... lo-

**WYGRASZ AKCJĘ!**  
W konkursie CLICKA! i firmy SONY możecie wygrać grę LEGEND OF DRAGON! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 10 V 2001 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedziały na pytanie: Co Obcy zrobili z ludźmi w C-12?



## ZAJĘCIA OBOWIĄZKOWE



Niektóre wejścia zostały zabezpieczone mazią. Zniszcz ją swoim ostrzem



Dzięki sztucznemu oku możesz celować bardzo dokładnie



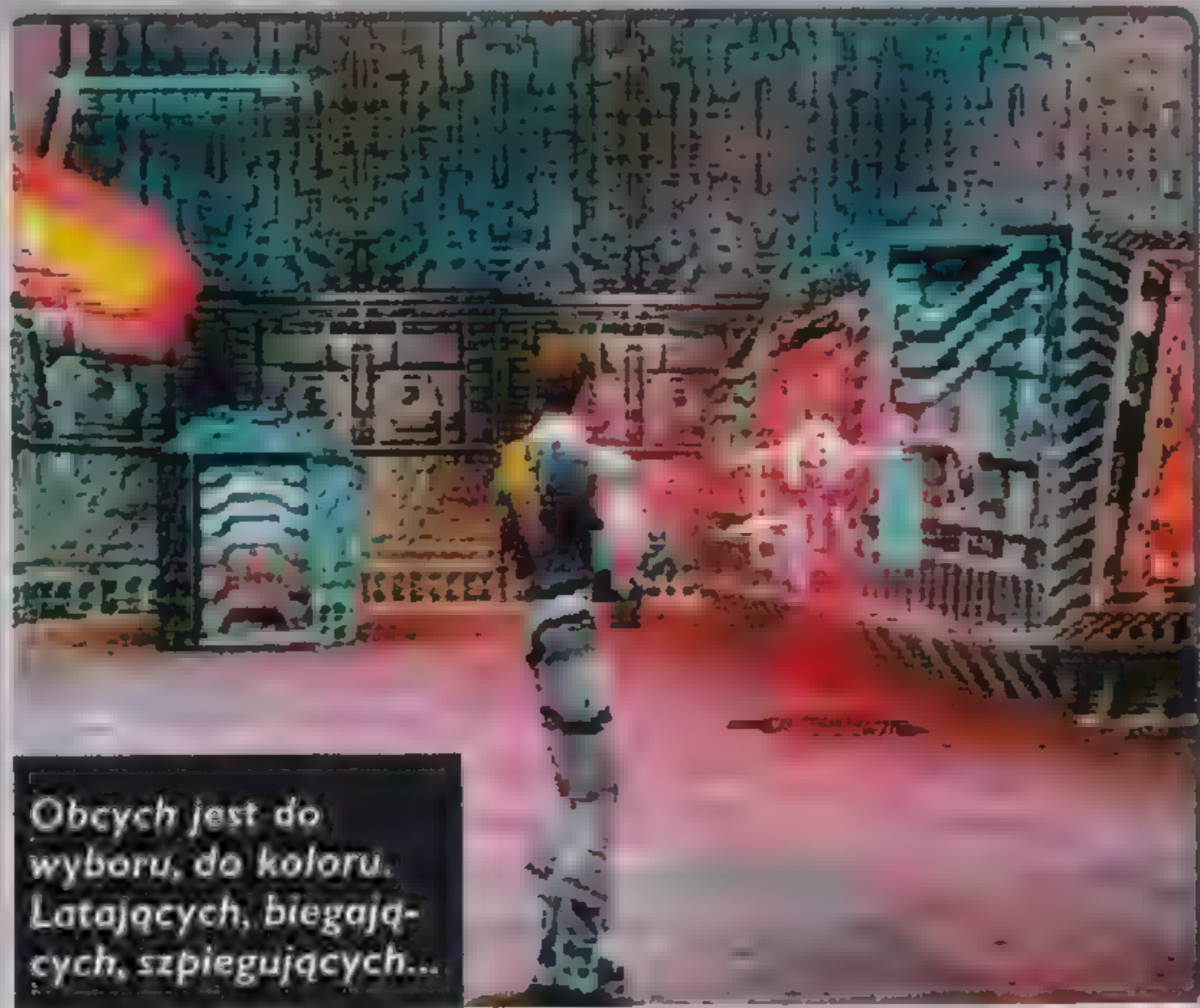
Niektóre przedmioty można przesunąć (naciśnij przy nich X i pociągnij)



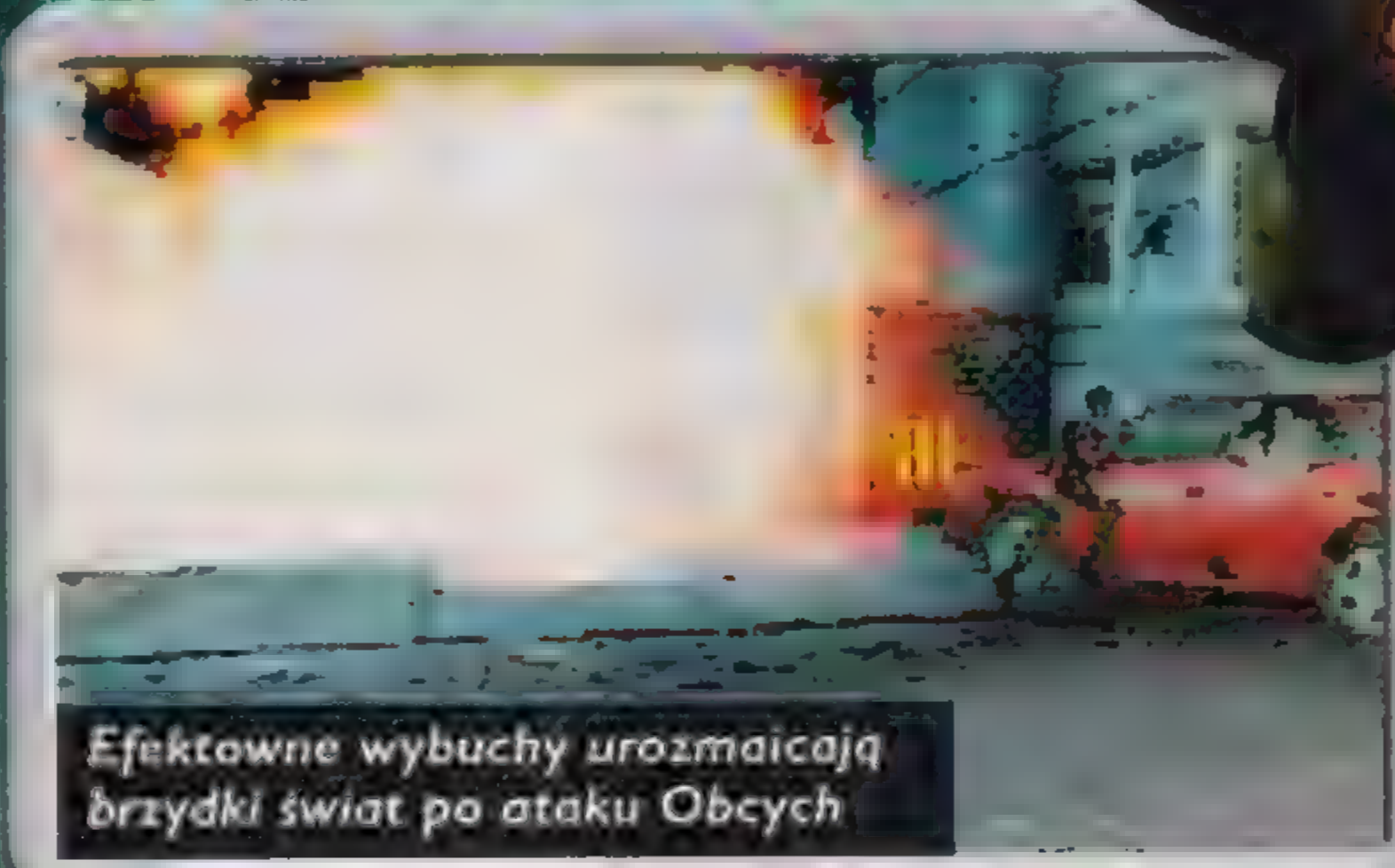
O swoim wrogu możesz dowiedzieć się kilku bardzo interesujących rzeczy



Przydatny okazuje się też system GPS



Obcych jest do wyboru, do koloru. Latających, biegających, szpiegujących...

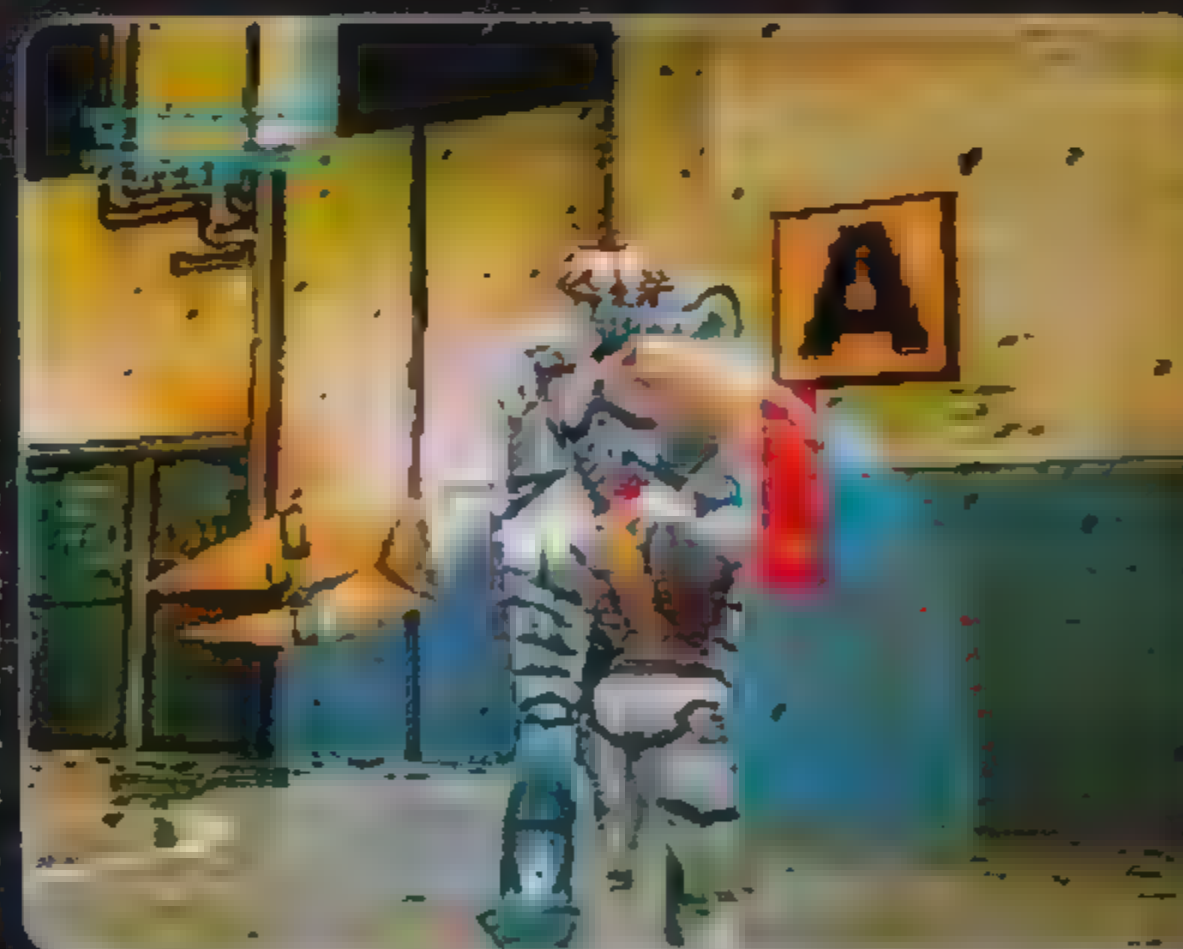


Efektowne wybuchy urozmaicają brzydki świat po ataku Obcych

## POLOWANIE NA GRUBEGO ZWIERZA



Na początku warto, byś użył swojego sztucznego oka do rozpoznania przeciwnika i jego broni



Kolorowy pasek przy postaci wroga pokazuje jego siły życiowe. Zmniejszają się one po każdym twoim celnym strzale



Teraz wystarczy poczęstować Obcego nabojami. Pamiętaj także o pozbieraniu rzeczy, które miluś miał przy sobie

giczne. Drzwi zamknięte na klucz, zniszczone mosty, ukryte implanty. A skoro Obcy nie grzeszą inteligencją, nie trzeba wprowadzać trudnych zagadek. Oczywiście jest, że ze znalezieniem odpowiedniego kodu (leży na podłodze) może sobie poradzić tylko dzielny Vaughan. Wprowadzenie takich rebusów stało się jednak niewątpliwą zaletą gry i dzięki nim masz ochotę spędzić nad C-12 więcej czasu.

Równie ważnym plusem zabawy okazuje się specjalne oko Vaughana. Dzięki niemu możesz dokonywać zbliżeń, przełączać się na tryb widoku z pierwszej



osoby i dostawać informacje na temat wrogów czy elementów krajobrazu. Z takim gadżetem Vaughan zyskuje naprawdę profesjonalny wygląd łowcy Obcych, chociaż wszystkie dostępne dzięki oku atrakcje nie są dla graczy żadną nowością! Szkoda także, że w trybie FPP nie można się ruszyć z miejsca, bo z takiej perspektywy grafika wygląda najlepiej. Jest odpowiednio do sytuacji zniekształcona i jakoś nie przebija przez nią jej normalna brzydota. Od razu bowiem widać, że w C-12 świat przeszedł jakąś poważną katastrofę. Wszystko jest pikselowate, a wiele elementów otoczenia zachorowało także na

pląsączynę. Tak jakby Obcy porozstawiali na polu walki modele z dykty, przypominające krajobraz Ziemi. Całkiem to sprytnie, nieprawdaz? A na koniec czeka cię jeszcze jedna niespodzianka. O ile sterowanie bohaterem okazuje się dosyć łatwe, to kamera żyje własnym życiem i czasami potrafi bardzo utrudnić zabawę. Zdarza jej się to zwłaszcza wtedy, kiedy Vaughan balansuje na jakiejś krawędzi. Dzięki temu możesz przeżyć chwile naprawdę sporej grozy (spadnie, nie spadnie). I zateśknąć do bohatera z wcześniejszych gier twórców C-12, Sir Dana Fortesque. W starciu szkieletora w staroświeckim wdzianku z superżołnierzem przyszłości zdecydowanie wygrywa bowiem ten pierwszy.

kto to zrobił

**SONY CAMBRIDGE**

Ten pododdział firmy Sony zasłynął z dwóch gier o przygodach sympatycznego szkieletora Dana Fortesque, wyrwanego z zaświatów przez pewnego niegodziwca, który chciał zaważnąć światem. Seria MEDIEVIL (a zwłaszcza jej pierwsza część) całkiem słusznie zyskała sobie wielu miłośników.

**C-12: Final Resistance**  
Strzelanie do Obcych

199 zł SONY 1 gracz

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Grafika 3.5 Dźwięk 3.5 Frajda 3.5

Pojawiająca się od czasu do czasu ładna muzyka, trudne zmagania z chmarą Obcych  
Malo oryginalna historia, niska inteligencja przeciwników, momentami zła praca kamery

C-12 raczej nie ma szans na zdetronizowanie METAL GEAR SOLID. Do miana przeboju jeszcze mu duuuużo brakuje

3+



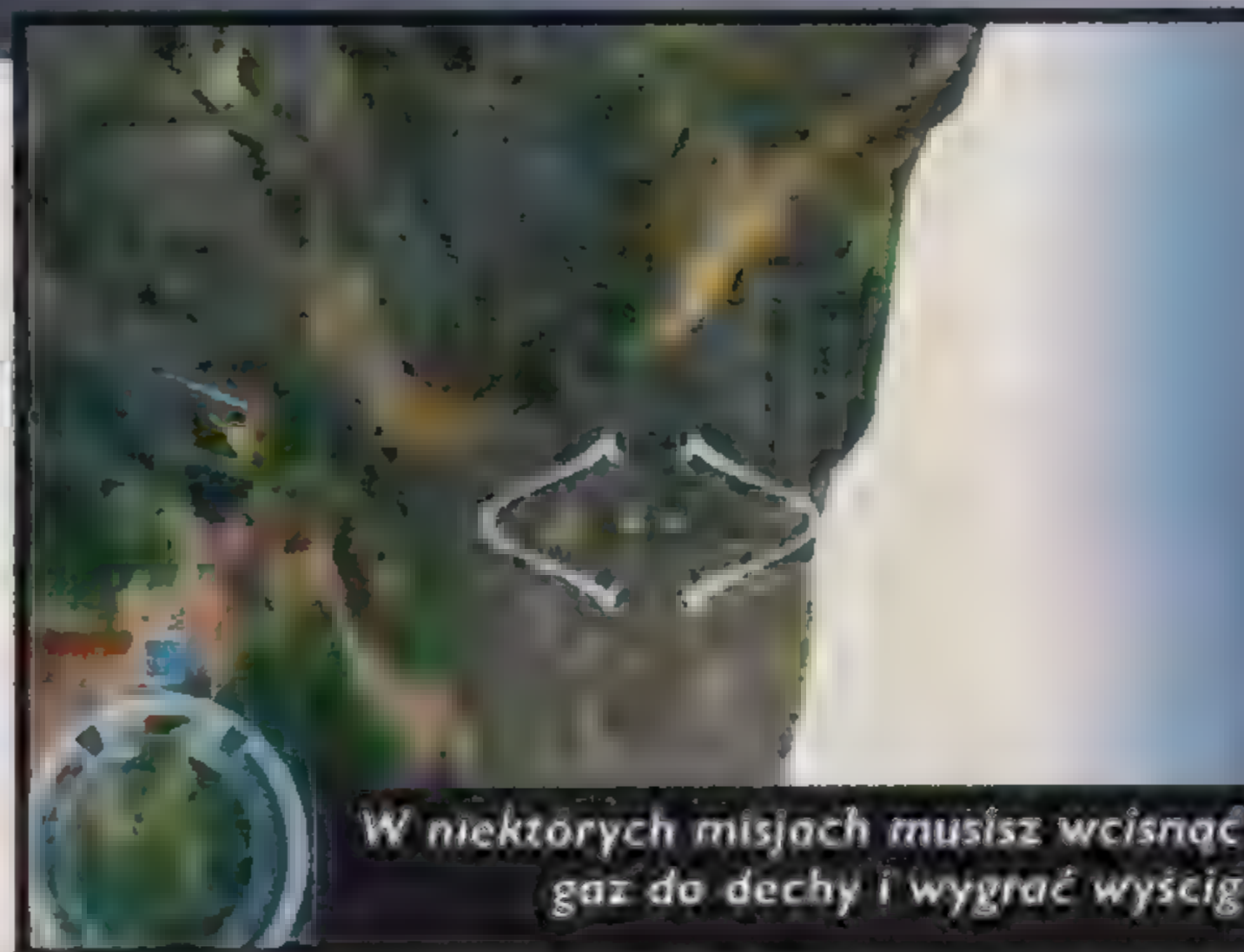
TEST

PS2

# STAR WARS STARFIGHTER

Star Wars ostatnio nie miał szczęścia do gier (zwłaszcza na konsole). Teraz to wszystko ulegnie zmianie. Nadleciał przecież bardzo dobry STARFIGHTER!

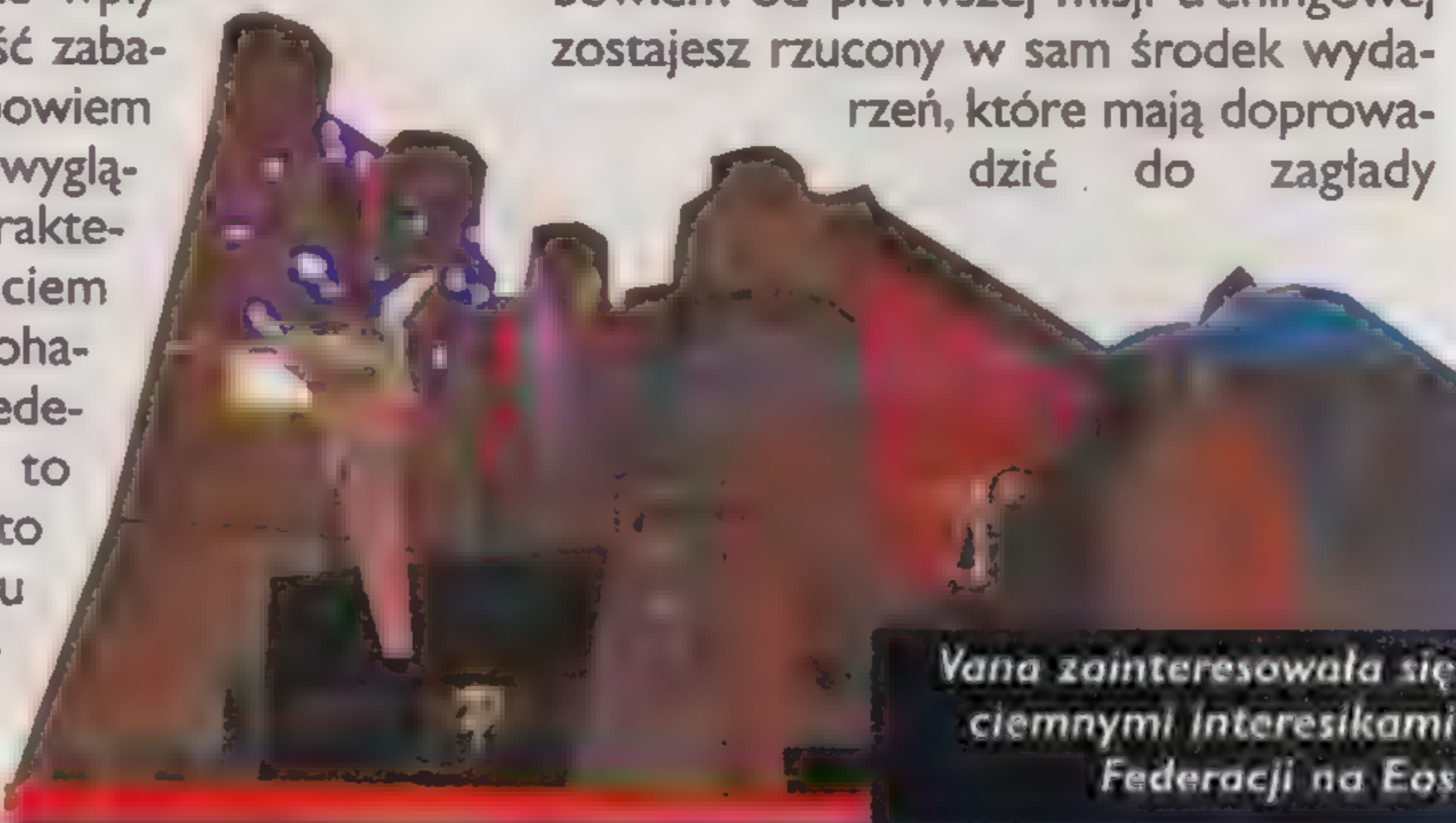
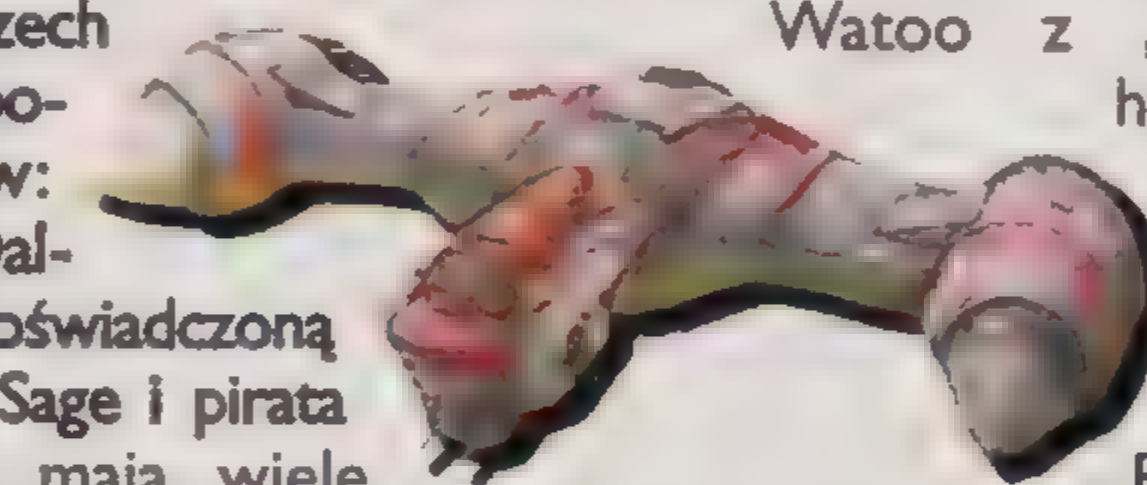
Znowu Star Wars – wschodzący przeciwnicy słynnej serii. Tym razem zadowoleni powinni być nawet najwięksi malkontenci, bo chociaż nie da się ukryć, że STARFIGHTER to opowieść ze świata „Gwiezdnych Wojen”, to nie ma w niej Luków, Hanów, Imperatorów czy Vaderów (a przy okazji smutna wiadomość dla fanów Ciemnej Strony: w grze można stanąć tylko po Właściwej stronie barykady). Fabuła filmu „Mroczne Widmo” została już zresztą wykorzystana w innych grach. Teraz postanowiono przedstawić te same wydarzenia z innej strony. Do akcji wprowadzono więc trzech zupełnie nowych bohaterów-pilotów: młodego Rhysa Dallowa z Naboo, doświadczonego najemniczkę Vanę Sage i pirata Nyma. I chociaż mają wiele wspólnego z najsławniejszymi bohaterami sagi (np. Vana i Nym przypominają zachowaniem Hana Solo, a Rhys – Luka), to jest to ich debiut w „Gwiezdnych Wojnach”. Trzeba przyznać, że obsadzenie ich w głównych rolach w STARFIGHTERZE bardzo dobrze wpłynęło na atrakcyjność zabawy. Różnią się oni bowiem od siebie nie tylko wyglądem, ale także charakterami oraz podejściem do życia. Chociaż bohaterowie walczą z Federacją Handlową, to każdy z nich robi to z innego powodu i inną drogą doprowadziła go do podjęcia takiej decyzji.



W niektórych misjach musisz wejść na dachy i wygrać wyścig

Dzięki temu w dosyć ciekawej (ale jednocześnie nie będącej kopią wydarzeń z filmu) fabule gry znalazły się zarówno postaci komediowe (przypominający Watto z „Mrocznego Widma” handlowiec Reti), jak i smutne wydarzenia. Pojawiają się także nowe atrakcje: pokryta lawą planeta Eos, na której Federacja wybudowała tajną fabrykę, czy Lok, gdzie znajduje się baza Nyma.

Zaraz, zaraz, możesz zapytać, po co komu historyjki w kosmicznej strzelance? Dzięki nim naprawdę możesz wczuć się w rolę pilota z „Gwiezdnych Wojen”. Już bowiem od pierwszej misji treningowej zostajesz rzucony w sam środek wydarzeń, które mają doprowadzić do zagłady



Vana zainteresowała się ciemnymi interesami Federacji na Eos

kto to zrobił?

LUCASARTS

Firmę założył (w 1982 r.) George Lucas, więc nic dziwnego, że zrobiła ona wiele tytułów ze świata Star Wars. Wydała także przygody Guybrusha na Wyspie Małp czy serię o Indianie Jones.

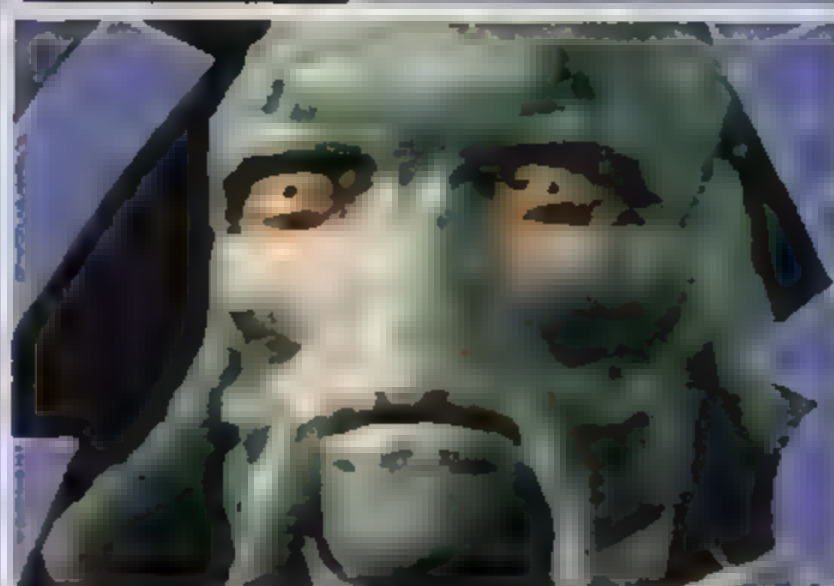
## TRZECH BOHATERÓW, JEDEN PRZECIWNIK

VANA SAGE



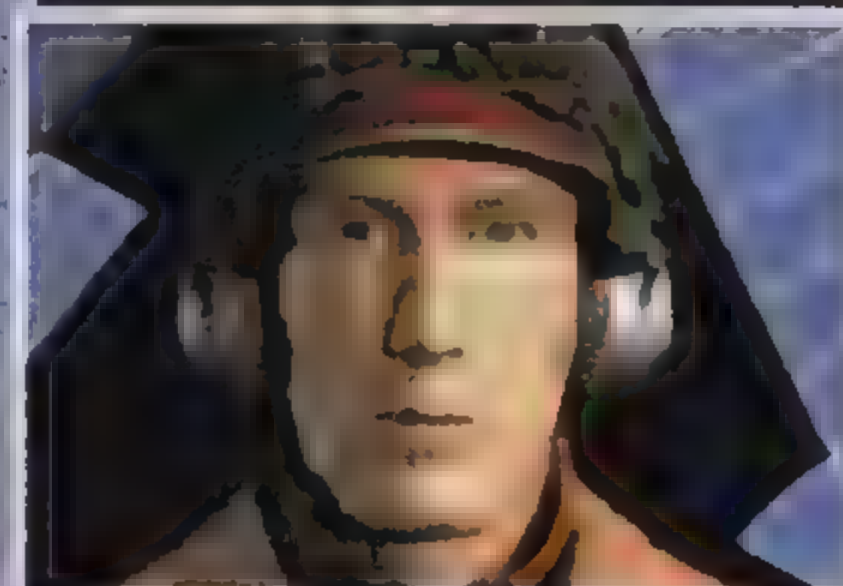
Doświadczony najemnik z Alderaanu, kiedyś w szeregach ochrony Naboo. Ostatnio pracowała dla Federacji, ale pewnego dnia usłyszała zbyt wiele i musiała ratować swoje życie...

NYM



Pirat Feeorin, wychowany na Lok (tutaj dalej znajduje się jego baza). Ma na pieńku zarówno z Federacją, jak i... nasłaną przez nią Vaną Sage. Może i jest piratem, ale ma swoje zasady

RHYN DALLOWS



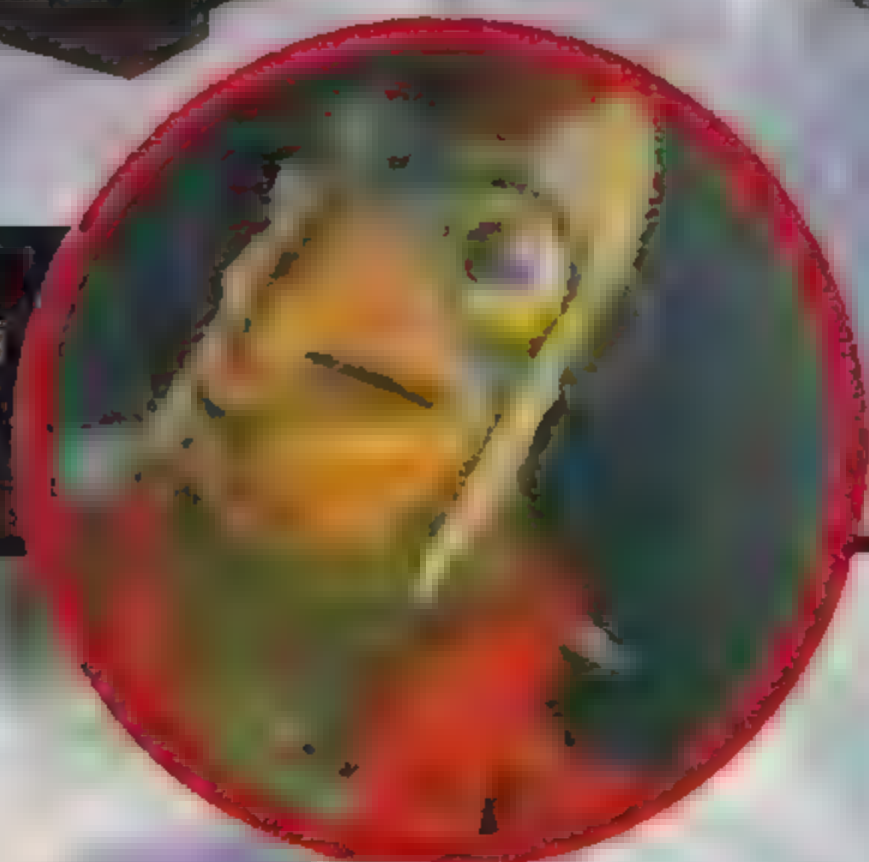
W obronie ojczyzny planety Naboo, jest gotów oddać swe młode życie. W czasie konwojowania statku królowej wpada w niezłe tarapaty, które kończy w... towarzystwie Vany, Nyma i Rita





Na Naboo nikt nie żartuje. Federacja i jej diaboliczny szef ostrzą zębki na zielone wzgórza tej planety.

Czy ten sympatyczny pan kogoś ci przypomina...



planety Naboo. Co więcej, z zadania na zadanie (a jest 14 podstawowych etapów rogrrywki) napięcie rośnie. I o ile w STARFIGHTERZE zajmujesz się głównie sprawnym zestrzeliwaniem kolejnych wrogów, to w pewnej chwili zauważasz, że nie robisz tego dla ukończenia gry. Jesteś taki odważny, bo ratujesz królową, uciekasz przed nasyłanymi mordercami, eskortujesz statki, bronis ojczystej planety czy chronisz swoje własne interesy.

Wczucie się w historię opowiedzianą w grze na pewno ułatwia ładna grafika wykonana z dbałością o szczegóły i szczególiki (oraz oczywiście doskonała muzyka, którą rozpoznają wszyscy miłośnicy „Gwiezdnego Wojen”). Zachwyca zwłaszcza zróżnicowanie krajobrazów: świat Star Wars jest piaszczysty, ale też zalany wodą, porzecznany wąwozami i pokryty lawą. Do tego wszystkiego gdzieś tam, ponad planetami, znajduje się czarna przestrzeń, w której (jak to powiedziano w „Obcym”) nikt nie usłyszy twojego krzyku... Okolice w STARFIGHTERZE równie dobrze prezentują się z bliska (możesz je podziwiać dzięki opcji snajperskiej). Jeżeli zbyt nisko skierujesz statek, nad ziemią uniosą się tumany kurzu. W jednej z misji wylecisz z rozpylonych przez wodospad drobinek wody, a w innej będziesz walczył w oparach unoszących się z wypływającej lawy. Jedyne większe zastrzeżenie może budzić nie-naturalny wygląd postaci występujących w filmikach przeplatających misje.

Dzięki wprowadzeniu do gry fabuły można też było umieścić w niej sporo smaczków. Chociaż wcielasz się tutaj w jedną z trzech postaci, to bohaterów jest o wiele więcej. W niektórych misjach Nymowi towarzyszą jego współpracownicy, Rhys walczy razem ze swoimi kolegami z podniebnej floty Naboo, a na-

wet eskortuje pociesznego Reti. Na polu walki dzieje się bardzo dużo: przeciwnicy atakują ze wszystkich stron, a twoi towarzysze wymieniają się uwagami, pokrzykują z radości lub z przerażenia. Nie wystarczy więc ruszyć z pełną parą w silnikach na pierwszego lepszego wroga. Trzeba zaplanować akcję i spokojnie do niej podejść (ale też bez zbędnego guzdrania się).

Do tego wszystkiego w niektórych misjach możesz wydawać swoim towarzyszom polecenia w stylu „atakujcie mój cel”, czy „chroncie moje tyły”. W ten sposób dowodzisz większą grupą ludzi.

Zanim jednak ruszysz na spotkanie przygody i sławy, powinieneś dobrze opanować sterowanie statkami. Pierwsza misja jest treningowa, ale już w drugiej dostajesz poważne zadanie – eskortowanie statku królowej...

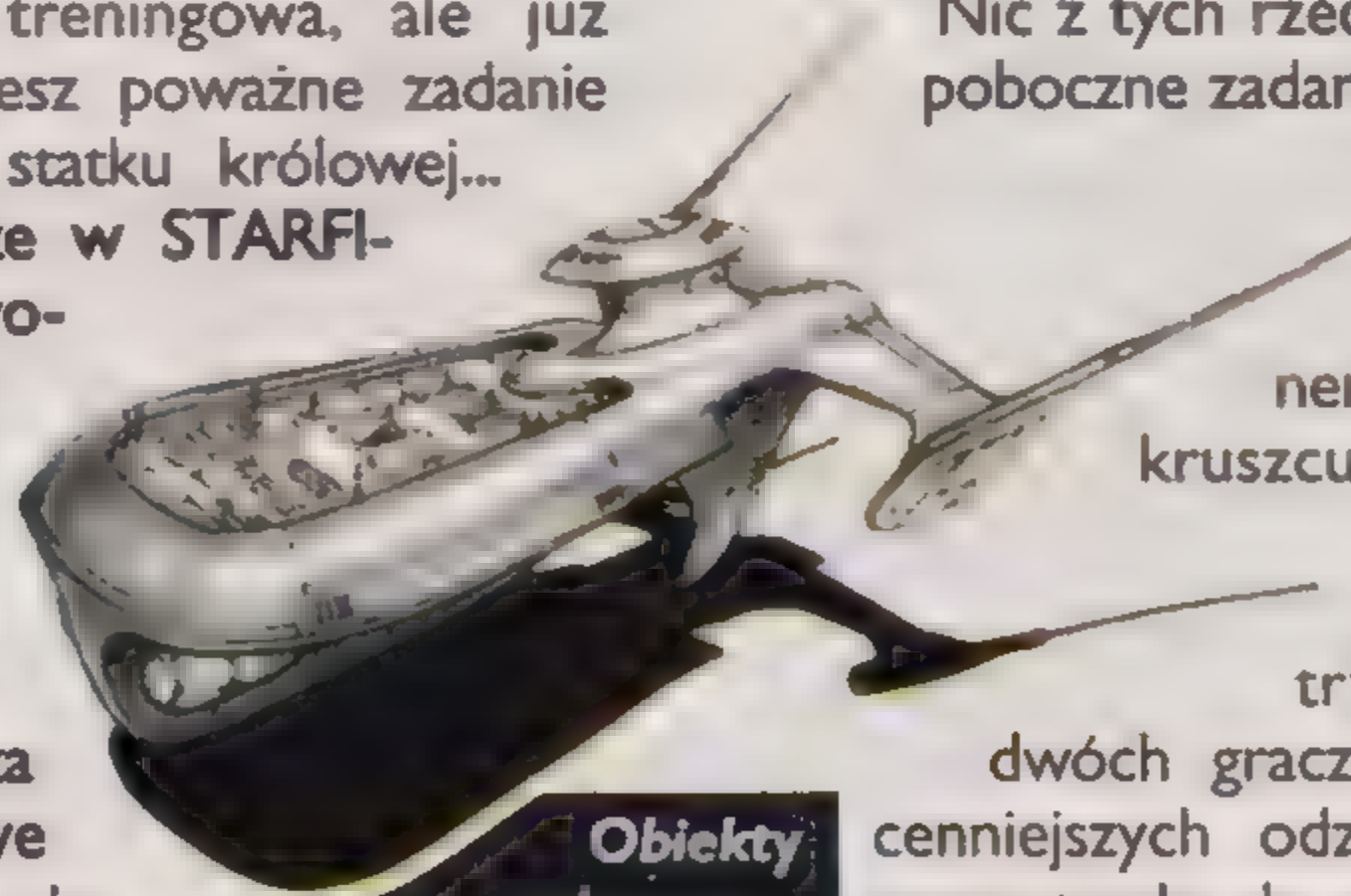
**Całe szczęście, że w STARFIGHTERZE sterowanie nie jest skomplikowane i łatwo się go nauczyć (niezmiernie przydatne są zwłaszcza dwa analogowe drążki).** Atrakcją dostarcza także fakt, że w czasie zabawy będziesz musiał nauczyć się pilotowania trzech różnych statków. W kolejnych misjach wcielasz się bowiem w różnych bohaterów i nie możesz np. odmówić gry Vany, nawet jeśli uważasz, że kobiety nie nadają się na pilotów. A inaczej kieruje się szybkim Starfighterem Rhysa, zwrótnym Guardianem Mantis Vany, czy

potężnym bombowcem Havockiem Ny-ma. Każdy z pojazdów jest też wyposażony w inną broń, co musisz uwzględnić przy wykonywaniu zadań.

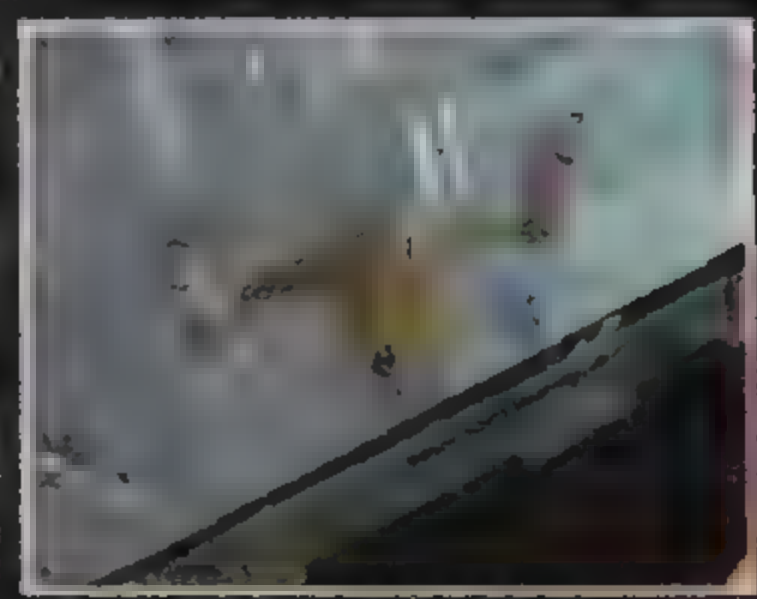
Wszystkie zalety gry sprawiają, że ani się obejrzyś, a doleczysz do ostatniej misji. Oczywiście im łatwiejszy z trzech poziomów trudności wybierzesz, tym szybciej to nastąpi. Czy potem pozostanie ci odłożenie gry na półkę? Nic z tych rzeczy. W misjach są poboczne zadania, dzięki którym można zdobyć medale.

Dla kolekcjonerów szlachetnego kruszcu przygotowano poziomy bonusowe oraz tryb zabawy dla dwóch graczy. Zdobyć najcenniejszych odznaczeń kosztuje sporo trudu, ale warto się wysilić.

A na koniec słówko do osób, które na sam dźwięk słowa „Gwiezdne Wojny” dostają drgawek. Pomyślcie o Rhysie jako o Billu, Vanę nazwijcie Mary, a Nyma Johnem Barwnoskórym. A potem zapomnijcie, skąd pochodzi Naboo i inne dziwne nazwy. Czekaj na was ręka królowej i planeta do wyzwolenia!



Obiekty wykonane z dużą dbałością o szczegóły



N-1 STARFIGHTER należy do chluby Naboo...



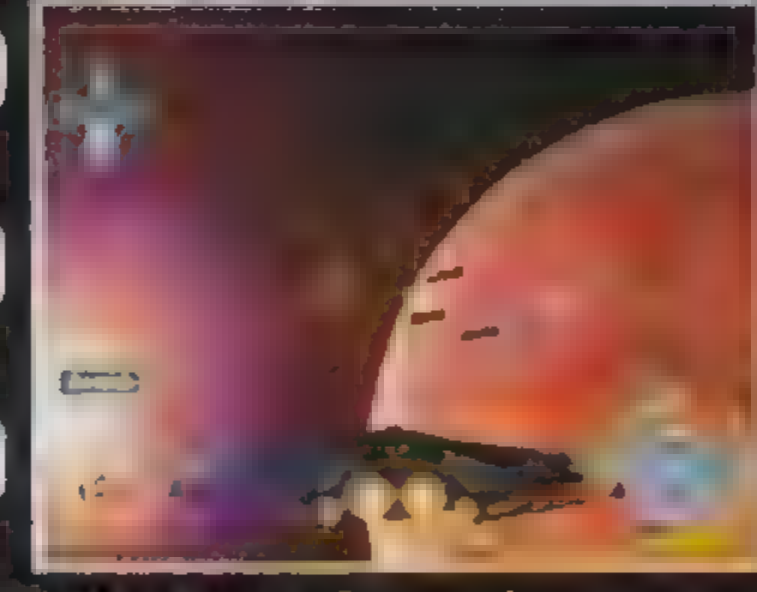
...młodego, ale zdolnego pilota RHYSA



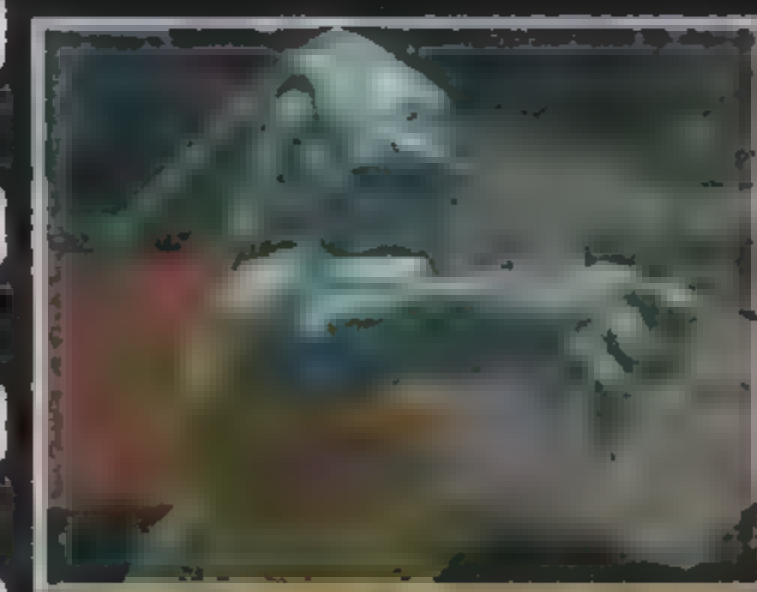
GUARDIAN MANTIS jak ulal pasuje do...



...swojej pani, doświadczonej najemniczki VANY



Potężny bombowiec HAVOC to własność...



...sprytnego NYMA, który ukradł go przed laty



**Star Wars: Starfighter**  
Kosmiczna Strzełanka

259 zł LucasArts / LEM 1-2 graczy

• Wykorzystuje: Memory Card, DualShock

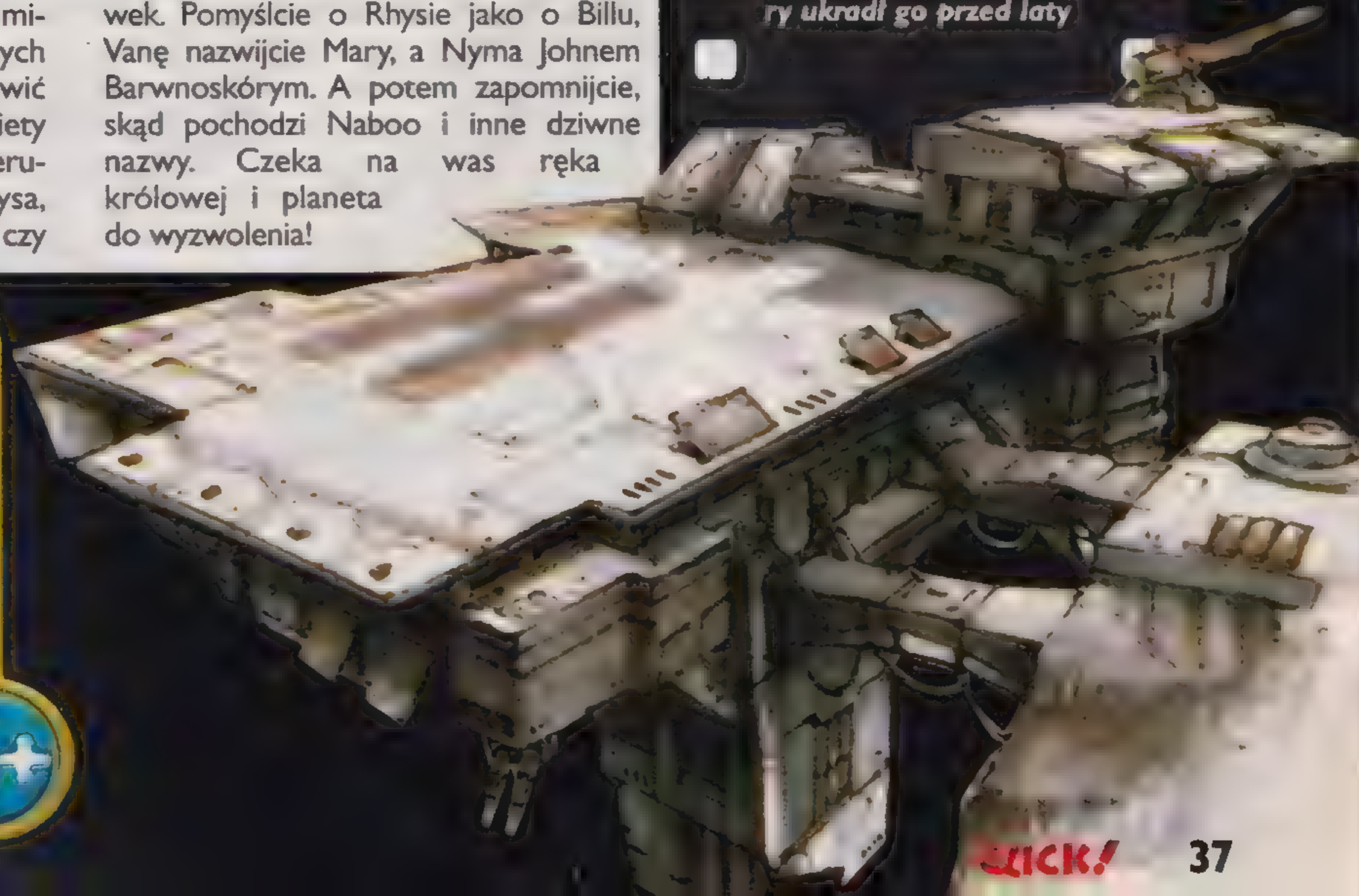
Grafika 5+ Dźwięk 5+ Frajda 5+

+ Bardzo ładna grafika, emocjonująca akcja, łatwe do opanowania sterowanie

- Postacie w filmikach wyglądają nieco za sztywno, liniowość misji

STARFIGHTER to gra, na którą czekali wszyscy miłośnicy Star Wars. Akcja z „Mrocznego Widma” tym razem w nowym świecie

5+





# szybka pomoc

## PORADNIK

- 40 PC
- 46 SETTLERS 4 CZ.2
- 46 FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL

## KODY

### PC, PS2

- 38 AMERICA, STAR WARS: BATTLE FOR NABOO, STAR WARS STARFIGHTER
- 50 KOHAN, ICEWIND DALE: HEART OF WINTER, CLIVE BAKER'S UNDYING, GROUND CONTROL: DARK CONSPIRACY, THE SIMS: BALANGA

## America

### No Peace Beyond The Line

Aby uaktywnić kod, wciśnij klawisz ENTER i wpisz następujące litery:

#### Kody

- **gimmemorefirepower**  
większa siła ognia
- **goldinmypockets**  
dostajesz 1000 sztuk złota
- **iwantfastfood**  
dostajesz 1000 jednostek żywności
- **icanwineverythingnow**  
wygrywasz rozgrywkę
- **iwantareallybadguy**  
zjawia się Billy The Kid
- **woodisverygood**  
dostajesz 1000 jednostek drewna
- **icangeteverything**  
dostajesz 5000 jednostek żywności, drewna, złota oraz 100 karabinów i koni
- **iwantanamericanhero**  
pojawia się David Crockett
- **horsesarecrazy**  
dostajesz 10 koni
- **cpuoff**  
wyłącza inteligencję komputera
- **cpupon**  
włącza inteligencję komputera



Well, my boys... Za chwilę zjawi się Billy The Kid i pokaże parę sztuczek



Czyżby jakaś Squaw przyniosła 1000 sztuk złota? O wielki Duchu!



Drżycie blade twarze. Billy The Kid przybywa do miasteczka...



...ciekawe, czy dojdzie do pojedynku z Davidem Crockett'em?

## Star Wars Battle for Naboo

Wejdź do Options – Passcodes i wpisz wybrany kod. Jeśli zrobisz to prawidłowo, powinieneś usłyszeć krótkie kliknięcie.

#### Kody

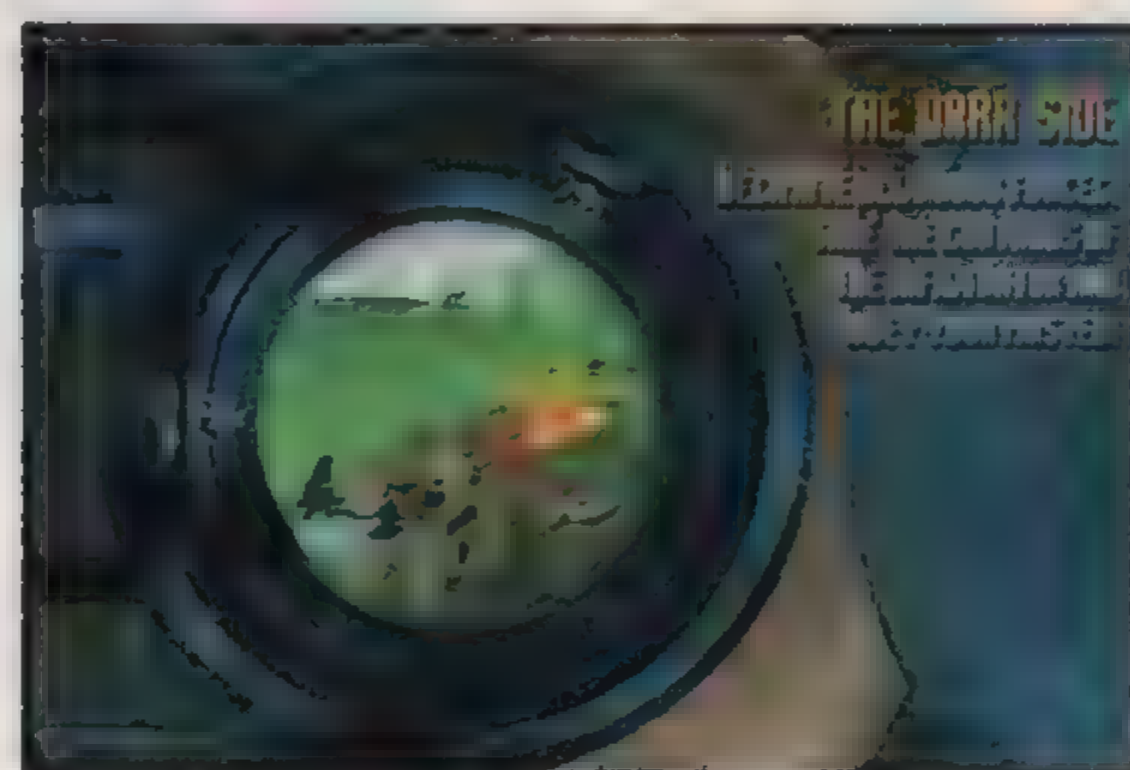
- **JHGNRGAS**  
dostęp do wszystkich poziomów
- **FMRYLDAD**  
dostęp do poziomu Dark Side
- **EOWXZGAS**  
pokazuje zdjęcie producentów gry
- **DIWMZIAR**  
pokazuje listę autorów gry
- **HRDTOKIL**  
osłony o maksymalnej mocy
- **RQORACAQ**  
dostęp do AAT
- **LFZWKXAA**  
nieśmiertelność
- **XFIYBAY**  
daje Swamp Speeder
- **JOBXXFAI**  
otwiera galerię obrazków
- **RECTVBAH**  
dostęp do wszystkich melodii
- **CXSJMIAA**  
pojedynczy strzał zabija!
- **ABVUSEAY**  
namierzanie na źródło ciepła (użyj drugiego przycisku Fire)
- **NASTYMDE**  
trudny tryb rozgrywki



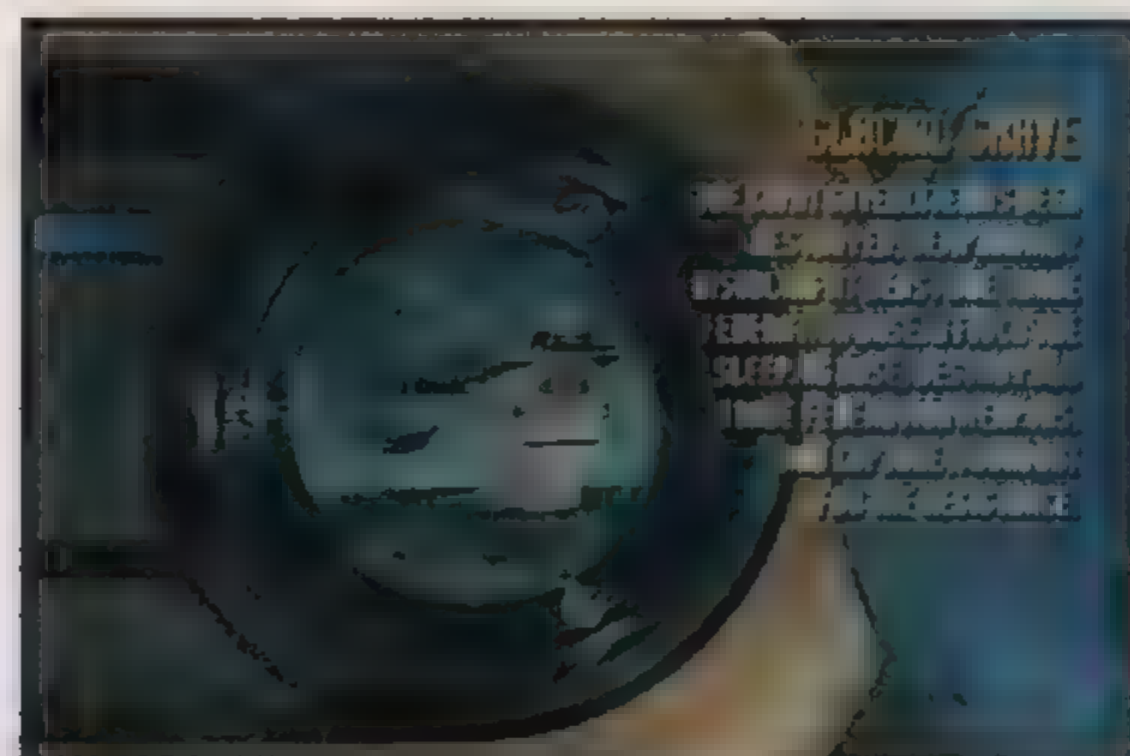
Choć walczysz po Właściwej stronie Mocy, pomoc ci się przyda



Ciekawe, czy radosne buźki autorów gry mogą ci pomóc w walce?



Witaj po ciemnej stronie Mocy...



A może życzysz sobie dostęp do wszystkich misji?

## STAR WARS STARFIGHTER

Tryb oszukiwania znajduje się w opcjach gry. Wystarczy wpisać w nim odpowiedni kod

#### OVERSEER

Masz dostęp do wszystkich misji oprócz zadań dla dwóch graczy

#### ANDREW

Dodatkowe misje dla dwóch graczy

#### BLUENSE

Nowy statek do misji dwuosobowych

#### MINIME

Niewidzialność

#### WOZ

Nyma spotka święteczna niespodzianka

#### NOHUD

Nie masz danych

#### SHIPS

Odblokowanie galerii

#### CREDITS

Dawiesz się, kto zrobił grę

#### DIRECTOR

Obejrzyj misje z nowych ujęć

#### JARJAR

Prawy przycisk jest lewy itd.

#### HEROES

Obejrzyj ładne obrazki

#### SHIPS

Obejrzyj statki wroga

#### PLANETS

Projekty lokacji i statków

#### TEAM

Zdjęcie twórców gry

#### SHOTS, SIZZLE

lub HOTEL  
Zmiana ekranu

# PLAYSTATION 2



# Pokémon

Gotta catch 'em all!



LUGIA

## JOHTO

GAME BOY COLOR



Ciąg dalszy twojego zadania , zostań najlepszym trenerem Pokemona na świecie .

- JOHTO — całkiem nowy świat Pokemonów
- Znajdziesz tu nowe rodzaje ataków i różne rodzaje Pokemonów do trenowania i zbierania.
- Wbudowany zegar w grze symuluje rzeczywisty czas , ponieważ niektóre Pokemony żyją w nocy a niektóre są aktywne w dzień .
- Złota i Srebrna edycja gry jest w pełni kompatybilna z Edycjami Żółtą , Czerwoną i Niebieską .

Dystrybutorzy:  
Lukas Toys Sp.z.o.o.,  
PL 53-031 Wrocław  
Optimus S.A.,  
PL 33-300 Nowy Sacz

Nintendo



## CZĘŚĆ 2

Okazuje się, że SETTLERS IV mogą przysporzyć graczom nie lada problemów. Mamy nadzieję, że nasz poradnik chociaż częściowo pomoże przejść grę i pokonać Mroczne Plemię. Pamiętaj jednak, że przebieg rozgrywki zależy od tego, jaką rasą grasz

# THE SETTLERS IV

## Misja 1 Nosiona ciemność

*Cel: Podbij osiedle Majów położone na zachodzie*

Jest to prosta misja, wymagająca wyłącznie cierpliwości i dokładności. Na samym początku dobuduj do istniejącej jeszcze jedną chatkę drwala oraz leśnika. W południowej części twojej osady postaw także chatkę kamieniarza. Jest to o tyle ważne, że brak któregoś z tych surowców praktycznie uniemożliwi ci dalszą rozbudowę.

✧ Wyślij w góry na północy tylu geologów, ilu możesz. Gdy będą zajęci poszukiwaniem minerałów, staraj się przyłączyć tamte tereny, stawiając na nich kilka małych wież wartowniczych. Teraz zajmij się rozbudową infrastruktury pod przyszłe

kopalnie. Wybuduj dwa gospodarstwa, chatę nosiwody (przy strumyku na wschodzie), hodowlę owiec, rzeźnię, młyn oraz piekarnię. Staraj się nie stawiać tych budynków przy zachodniej granicy, gdyż to właśnie stamtąd będą nadciągać wojska nieprzyjaciela.

✧ Gdy geolodzy odnajdą już złoża surowców, wybuduj w odpowiednim miejscu jedną kopalnię węgla, a także żelaza. W ich pobliżu wznies hute żelaza, kuźnię oraz dwie (!) pracownie płatnerza.

Niech kowal wykuje kilka sztuk młotków, łopat oraz kilofów. Płatnerzom zleć ciągłą produkcję mieczy i łuków.

✧ Ufortyfikuj swoją zachodnią granicę – postaw tam przynajmniej trzy duże wieże wartownicze i obsadź je (a także pozostałe w okolicy) pełną załogą. Wybuduj koszary i przełącz je na tryb ciągłej rekrutacji rycerzy oraz łuczników pierwszego poziomu.

Wznies także przynajmniej jedną dużą rezydencję, aby nie zabrakło później wolnych osadników.

✧ W tym momencie komputer powinien przeprowadzić pierwszy atak. Od czasu do czasu będzie wysyłał średniej wielkości oddziały, ale twoje wojska

powinny sobie z tym bez problemu poradzić. Możesz co najwyżej trzymać na granicy kilkunastu żołnierzy, aby pomagali pilnować tam porządku (same wieże bez żadnego wsparcia są niewiele warte).

✧ Najłatwiejszy etap misji polega na poszerzaniu północnej granicy i zbieraniu coraz większej armii. W górach wybuduj dodatkowo po jednej kopalni żelaza, węgla a także kamienia. Systematycznie wznos również duże rezydencje dla osadników.

✧ Gdy będziesz miał około 80 łuczników i tyle samo rycerzy, wyślij swoją armię na zachód. Zniszczy ona wszystko, co napotka na swojej drodze. Pamiętaj jednak, aby nie dopuszczać rycerzy do bezpośredniego starcia. Pozwól, aby łucznicy załatwili wszystko na odległość – nikt nie przebiję się przez ich ścianę strzał. Rycerze powinni tylko zajmować wrogie budynki.



Jeżeli chcesz dużo budować, musisz zadbać o zapasy drewna i siłę roboczą. Wznies chatkę drwala

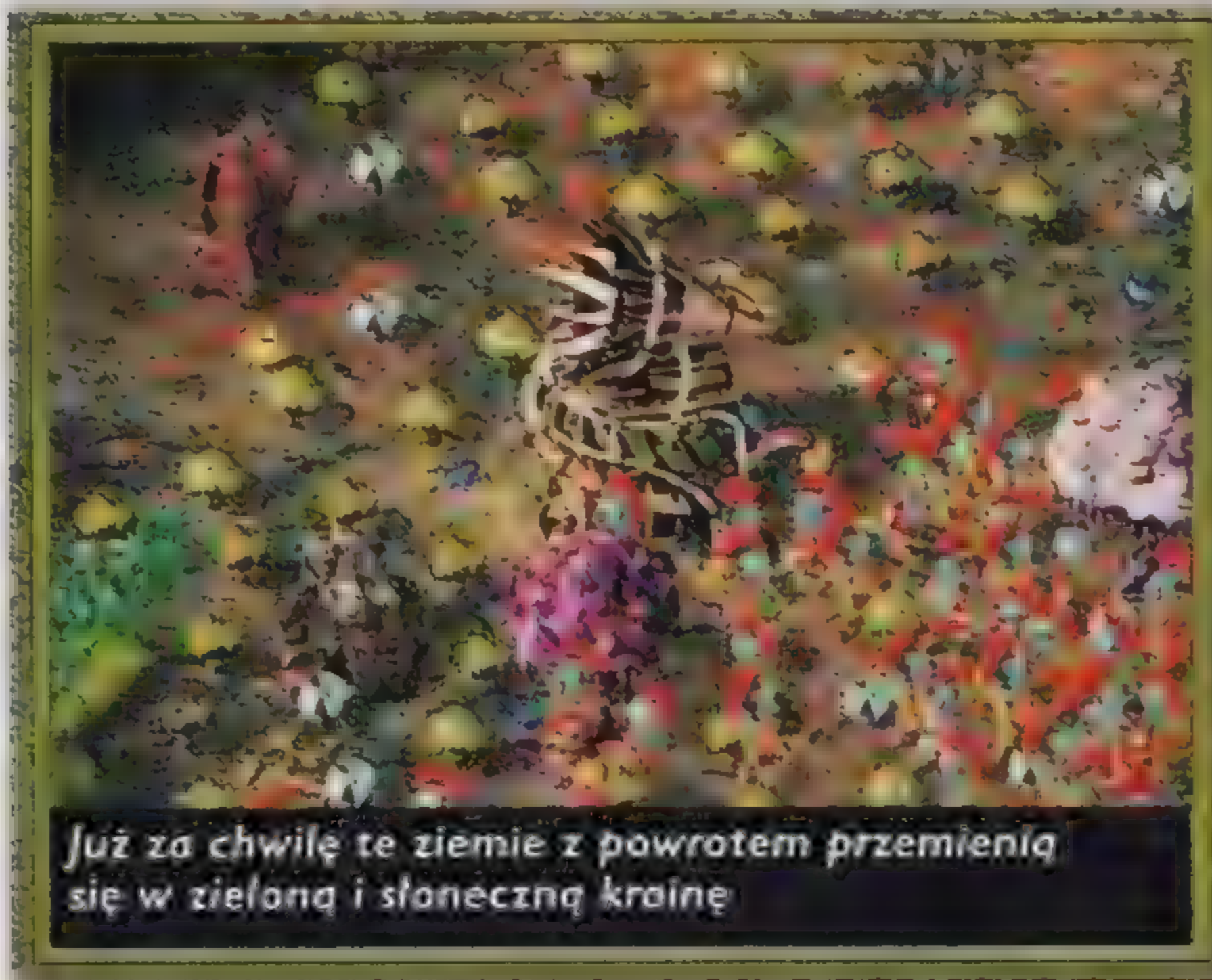


Czas przystąpić do produkcji dużej ilości oręża. Wróg nie będzie przecież czekał. Huta już gotowa



## Misja 2 Cios w plecy

**Cel:** Zniszcz farmy purchasek Mrocznego Plemienia. Majowie zdają się być nastawieni przyjaźnie, ale musisz zachować ostrożność



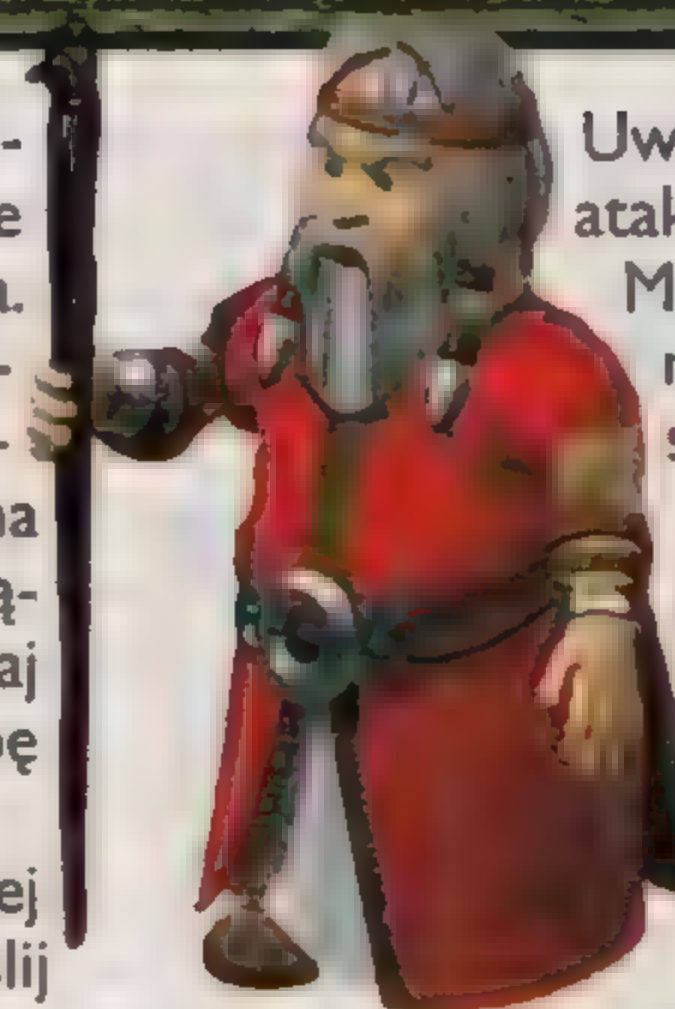
Już za chwilę te ziemie z powrotem przemienią się w zieloną i słoneczną krainę

**W** pobliżu chatki drwała zbuduj chatkę leśnika i tartak. Na północnej i południowej granicy postaw po jednej wieży wartowniczej. Pięciu geologów wyślij w góry leżące na północy. Zaczynaj budować potrzebną infrastrukturę, pamiętaj jednak, aby budynki, w których niezbędna jest woda, znajdowały się blisko rzeczki na północy. Stąd będzie bliżej do chaty nosiwody.

✳️ Gdy powstanie cały łańcuch żywieniowy (dwa gospodarstwa, młyn, piekarnia, hodowla owiec,

zaczynaj rekrutować rycerzy i łuczników trzeciego poziomu. Jeżeli chcesz wzbogacić swoją armię o kapłanów, zacznij zbierać manę (potrzebna jest do tego mała świątynia oraz winnica), a także wybuduj dużą świątynię.

✳️ Gdy stwierdzisz, że masz wystarczająco dużo żołnierzy (co najmniej 60 łuczników i tyle samo rycerzy), wyślij ich wraz z ogrodnikami drogą na północny zachód. Oczyść teren z wrogich jednostek i każ ogrodnikom zniszczyć farmy purchasek.



Uważaj jednak, aby nie zaatakować głównej siedziby Mrocznego Plemienia, gdyż może się to dla ciebie źle skończyć.

Niedługo dostaniesz sygnał, że Majowie przygotowują się do inwazji. Wylecz rannych i ulokuj ich na wschodniej granicy. Jeżeli przeciwnik nie przybędzie sam, rozpocznij ofensywę. Twoja armia powinna sobie poradzić bez problemu. Pamiętaj tylko, aby używać głównie łuczników!



Bez żywności górnicy przestaliby pracować, a wtedy... marny twój los

## Misja 3 Bitwa o Rollowy Reg

**Cel:** Przywróć dawną świetność starożytnemu cmentarzysku twojego ludu

**N**a samym początku dostaw do istniejącej jeszcze jedną chatkę drwała. Wybuduj także dwa tartaki oraz chatkę leśnika, a na południu chatkę kamieniarza. Zaraz po tym postaw dużą posiadłość. Wznies dwie wieże wartownicze – jedną na południu, aby przyłączyć tereny, na których znajdują się kamienie, a drugą w miejscu wysuniętym najdalej na północ. Wyślij tam także pionierów. Paru geologom każ spenetrować góry na wschodzie. Następnie wybuduj chatkę myśliwego oraz chatkę rybaka. Nie stawiaj gospodarstwa i budynków z nim związanych, gdyż i tak nie masz potrzebnych narzędzi. Gdy geolodzy oznaczają już cały teren, wybuduj dwie kopalnie żelaza oraz węgla. Postaw hutę żelaza i kuźnię. Kowalowi zleć wyprodukowanie dwóch kos, kilku kilofów (nie starczy ich dla wszystkich górników) i dwóch młotków. Teraz wznies dwa gospodarstwa, chatę nosiwody, młyn, piekarnię, hodowlę świń oraz kuźnię. Wybuduj dwie pracownie płatnerza i koszary. Wyprodukuj 15 łopat.

✳️ Jak tylko uzbierasz armię (50 łuczników i rycerzy pierwszego poziomu), wyślij ją wraz z ogrodnikami na starożytny cmentarz (omijaj siedzibę Mrocznego Plemienia). Pozwól ogrodnikom przywrócić mu dawną świetność.



Miejsca jest tak mało, że trzeba bardzo umiejętnie zagospodarować każdy skrawek ziemi

## Misja 4 Kwestia czasu

**Cel:** Zniszcz farmy Mrocznego Plemienia, broniąc się jednocześnie przed atakami Majów

**W** tej misji masz ograniczony czas – tylko półtorej godziny. Wszystkich wojowników, jakich posiadasz, wyślij na wschodnią granicę. Obok chaty drwała dobuduj tartak oraz chatę leśnika. Postaw także chatkę rybaka i myśliwego.

Geologom każ zbadać góry. Pionierom wydaj rozkaz przyłączenia tych terenów. Postaw jedną kopalnię węgla, żelaza, a także hutę żelaza oraz pracownię płatnerza. Zadbaj także o nowych osadników. Następnie wznies koszary i kuźnię, w której rozpoczniesz produkcję łopat. Pamiętaj, żeby kontrolować dystrybucję żywności tak, aby nie zabrakło jej dla górników z kopalni żelaza.

✳️ Rozpocznij rekrutację 20 rycerzy i 10 ogrodników. Wyślij ich na północ, gdzie bez problemu poradzą sobie z niestrzeżonymi przez nikogo farmami purchasek.



Pionierzy powinni przygotować tereny pod przyszłe kopalnie... Dzięki wydobytym tu surowcom stworzysz armię



## Misja 5 Depcząc purchawki

**Cel:** Uwolnij osadników wziętych do niewoli, niszcząc farmy purchawek Mrocznego Plemienia. Wyślij Kapłanów do osiedla Wikingów z prośbą o użyczenie ich zapasów żelaza

**W**ybuduj tartak oraz chatkę leśnika. Postaw także chatkę rybaka, myśliwego, gospodarstwo, młyn oraz piekarnię. W natłoku tych wszystkich spraw nie zapomnij o chatce nosiwody! Geologów wyślij w góry przy osadzie. Właśnie tam wybuduj kopalnię węgla.

✳ Stawiając nowe wieże wartownicze, postaraj się „zagarnąć” góry na południu, tam znajdują się bowiem cenne złoża złota i żelaza. Na tych

terenach powinieneś więc wybudować kopalnię złota i kopalnię żelaza. W pobliżu wznies hutę żelaza, kuźnię, pracownię płatnerza oraz złotnika. Gdy zabraknie ci wolnych osadników, dostaw dużą rezydencję. Zadbaj także o stały dopływ żywności.

✳ Teraz, gdy posiadasz już sztabki złota, wybuduj dużą świątynię. Nie zapomnij też wzniesć winnicy i małej świątyni. Na końcu postaw koszary i rozpocznij rekrutację wojowników pierwszego i trzeciego poziomu. Kowalowi zleć produkcję łopat. Kapłanów



Góry na południu dostarczą ci potrzebnych surowców. Weź się ostro do roboty



Wyszkoleni tu kapłani mogą pełnić rolę dyplomatów. Przydadzą się podczas rozmów z Wikingami

wyślij na pertraktacje do osiedla Wikingów. Od swoich nowych sojuszników powinieneś otrzymać w zamian prezent w postaci kilku sztuk broni.

✳ Gdy będziesz już posiadał około czterdziestu rycerzy, dziesięciu łuczników oraz dwudziestu ogrodników, wyślij ich wszystkich na południe. Kiedy wkroczysz na tereny zamieszkałe przez Mroczne Plemię, kieruj się cały czas na wschód. W przeciwnym wypadku pomaszerowałbyś prosto na spotkanie z główną armią wroga. Posuwaj się „szlakiem” słabo strzeżonych farm purchawek, jeśli tak uczynisz, zdołasz po drodze zniszczyć je wszystkie.

## Misja 6 Nie wszystko złoto...

**Cel:** Zniszcz osiedla Rzymian i Wikingów

**M**usisz działać szybko. Na początku wytrenuj kilku geologów i pionierów, a następnie wyślij ich w góry znajdujące się na zachodzie. Nie zapomnij o postawieniu chatki kamieniarza, drwala, leśnika oraz tartaku, bo inaczej szybko zabraknie ci budulca.

✳ W tym czasie zajmij się rozwojem rolnictwa (chatka rybaka, nosiwody, myśliwego, gospodarstwo oraz budynki z nim powiązane), aby w momencie, gdy ruszy pierwsza kopalnia, mieć już

gotową żywność. Postaraj się także objąć w swoje posiadanie pasmo górskie po wschodniej stronie osady. Uruchom dwie kopalnie (żelaza i węgla) i szybko wybuduj w ich pobliżu pracownię płatnerza, kuźnię oraz hutę żelaza. Warto w tym momencie wzniesć jedną dużą rezydencję. Gdy ruszy produkcja oręża, skup się przede wszystkim na wytwarzaniu mieczy.

✳ Dobuduj jeszcze jedno gospodarstwo. Zaraz potem zacznij wznosić koszary, gdzie natychmiast przystąp do rekrutacji rycerzy pierwszego i ewentualnie drugiego poziomu. Złoto potrzebne do powoływania tych drugich znajdziesz w górach na wschodzie. Nie przesadzaj jednak, gdyż w tej chwili nie liczy się jakość, a ilość. Całe wojsko, jakie posiadasz, trzymaj cały czas przy zachodniej granicy.

✳ W miarę potrzeb dobudowuj nowe rezydencje. Cały czas poszerzaj swoje granice na południowym wschodzie, gdzie znajdują się większe ilości złóż złota (i nie tylko). Gdy uzyskasz do nich dostęp, postaraj się przynajmniej podwoić liczbę budynków mających jakikol-

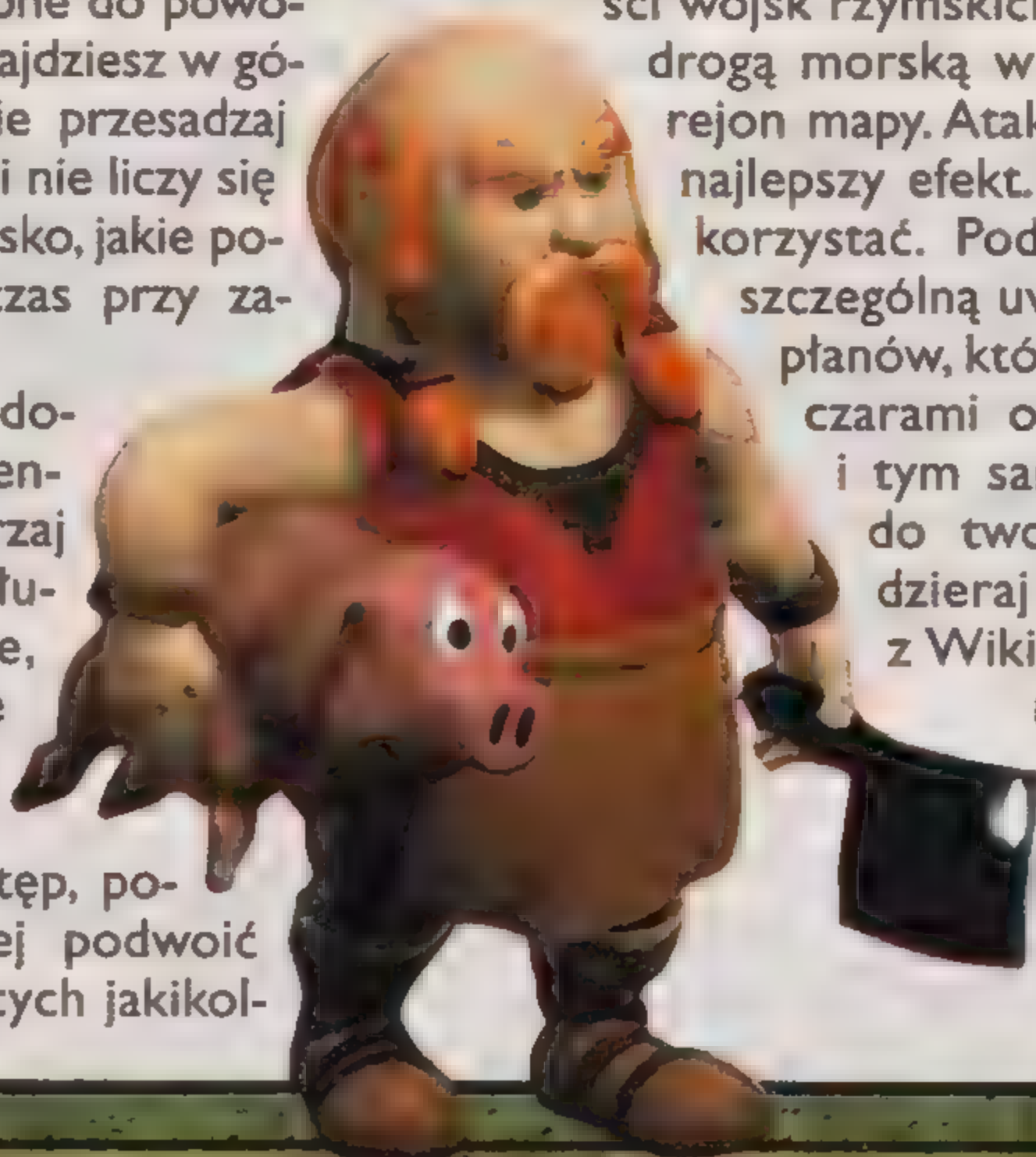
wiek wpływ na szybkość produkcji broni i żywności. Dzięki temu powinieneś szybko dorównać najpotężniejszemu z wrogów, czyli Rzymianom.

✳ Cały czas rekrutuj nowe jednostki (najlepiej drugiego poziomu) i niezwłocznie wysyłaj je do pilnowania granic. Komputer lubi bowiem od czasu do czasu przeprowadzić małą inwazję, która – wbrew pozorom – może się okazać bardzo niebezpieczna. Na tyłach osady wybuduj stocznię i rozpocznij masową produkcję promów.

✳ Gdy uznasz, że dysponujesz już odpowiednią armią, odpowiadającą co najmniej 75% liczebności wojsk rzymskich, przetransportuj ją drogą morską w północno-zachodni rejon mapy. Atak z zaskoczenia daje najlepszy efekt. Postaraj się to wykorzystać. Podczas walki zwracaj szczególną uwagę na wrogich kapłanów, którzy potrafią kilkoma czarami odwrócić losy bitwy i tym samym przyczynić się do twojej klęski. Nie zacieraj również od razu z Wikingami, gdyż nie stanowią oni na razie dużego zagrożenia i lepiej zrobisz, gdy zostawisz ich sobie „na deser”.



Dzięki promom będziesz mógł przetransportować swoje wojska na tyły wroga...





## Misja 7 Pomocno dłoń

**Cel:** Przebij się przez ziemie Mrocznego Plemienia do osiedli Rzymian i Wikingów

**J**ak najszybciej skup wszystkie swoje wojska wokół jednej wieży wartowniczej. Zmień także geologów w zwykłych osadników, by nie padli ofiarą wojowników Mrocznego Plemienia. Ze względu na to, że ten atak i tak dodatko-

wo uszczupli twoje wątpliwe siły, nie wdawaj się w potyczki ze sługami Morulusa. Byłoby to zbędne, gdyż nie stanowią oni później żadnego zagrożenia.

✿ Skup się na rozbudowie swojej osady. Wystarczy jednak, że zadbasz o stały dopływ budulca (kamienia i drzewa) potrzebnego do stawiania kolejnych wież służących do poszerzania granic. Wcześniej musisz jedynie wytworzyć kilkanaście łopat dla ogrodników. Aby połączyć się z terytorium Wikingów, zdobądź najpierw tereny na północy, a następnie na wschodzie. Natomiast do Rzymian dotrzesz, kierując się najpierw na wschód, a później na południe. W ten sposób nie natkniesz się na żadne kłopoty i ukończysz tę misję w kilkanaście minut.



Dobre zgranie pionierów i ogrodników to klucz do sukcesu. Ostatecznie, w kupie siła



Twoje siły wystarczą jedynie na obronę jednej wieży. Tym razem musisz pogodzić się z porażką

## Misja 8 Poszukiwania

**Cel:** Wyrusz na poszukiwanie ziem Mrocznego Plemienia – ponoć znajdują się one za niebotycznym pasmem górskim. Masz na to 150 minut

**K**olejna misja ograniczona czasowo – w tym przypadku masz do dyspozycji 2,5 godziny. Na samym początku wybuduj tartak oraz chatkę leśnika. Odpowiednio stawiając wieże wartownicze, obejmij w swe posiadanie góry na zachodzie i wyślij tam kilku geologów. Wybuduj dużą posiadłość i zajmij się stawianiem budynków odpowiedzialnych za produkcję żywności. Zniszcz jedną z atrakcji, które posiadasz i z uzyskanego złota wznies małą świątynię oraz winnicę. Następnie zajmij się przemysłem – wznies kopalnię węgla i żelaza. Postaw również warsztat, kuźnię oraz hutę żelaza. Rozpocznij hodowlę osłów i budowę dwóch wozów. W tym samym

czasie zajmij się wytwarzaniem narzędzi potrzebnych do wyposażenia wozu pionierskiego. Do czasu, gdy nie zostaną wykorzystane, będziesz je musiał składować w magazynie. Wznies stocznię oraz przystań. Wyprodukuj dwa promy oraz jeden statek transportowy. Załaduj na nie oba wozy oraz paru geo-

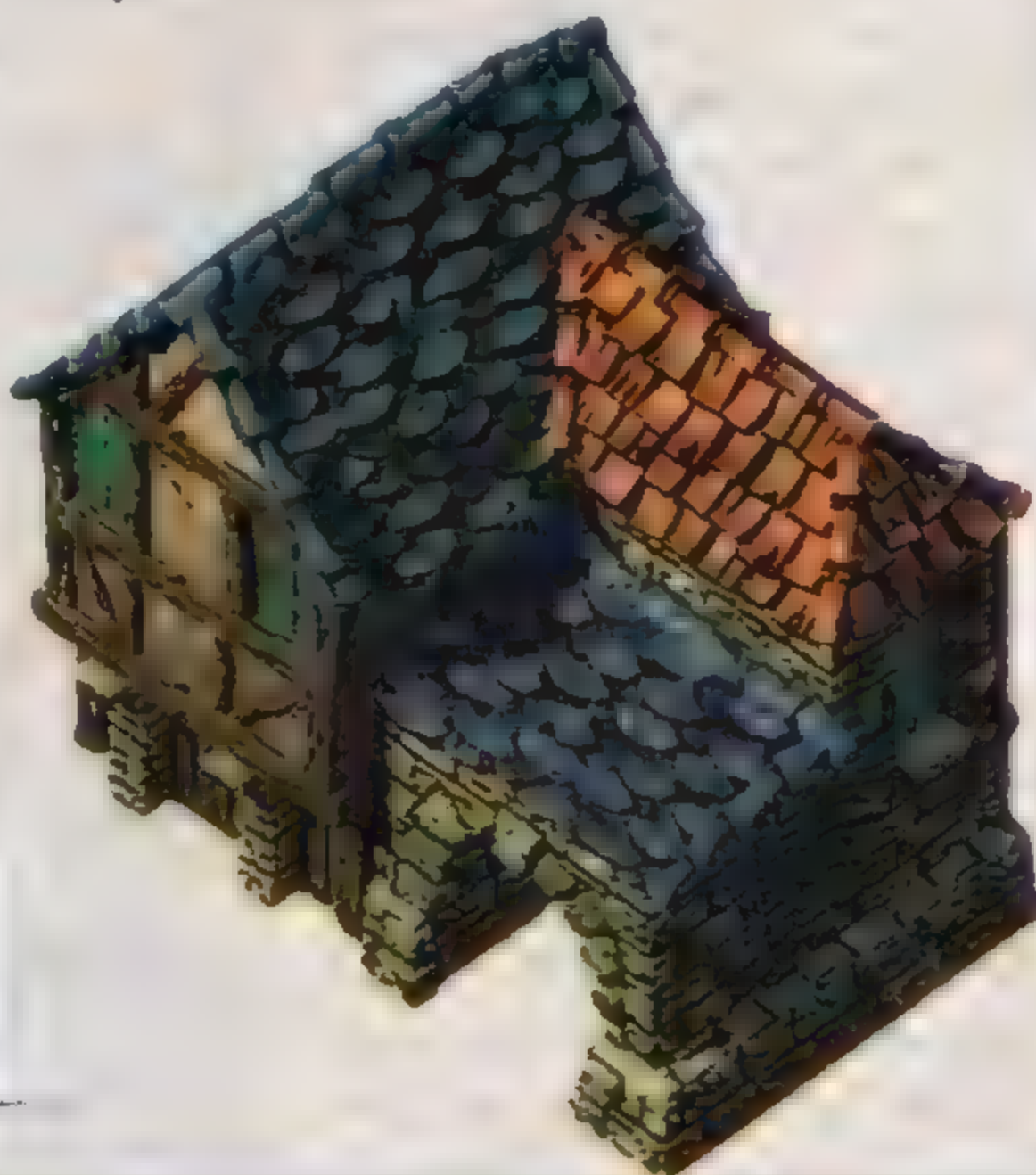
logów i wyślij ich w północny, a następnie we wschodni, róg mapy. Dzięki temu unikniesz spotkania z okrętami piratów. Gdyby jednak stało się inaczej, przydziel promom eskortę w postaci kilku niszczycieli.

✿ Na zachodnim brzegu wyspy, do której przycumowała ekspedycja, znajduje się niewielkie pasmo górskie bogate w złoto. Ułokuj w tym miejscu drugi okrąg przemysłowy. Geologom każ zbadać minerały tam występujące, a reszcie osadników zleć wybudowanie przystani oraz pracowni złotnika. Potrzebne narzędzia oraz materiały powinien dostarczyć statek transportowy, który raczej nie będzie miał problemów z ominięciem wszystkich zbiorowisk piratów.

✿ Gdy przetworzysz już dwie sztabki złota, wznies dużą świątynię, a wyszkolonego w niej kapłana wyślij na północny wschód. Gigantyczne pasmo górskie przestanie stanowić jakiegokolwiek problem po użyciu czaru „Skrót”.



Hopla! Czas na wroga! Gdzie to Mroczne Plemię?



Góra to nie problem, gdy zna się czary. Po ich zastosowaniu wszystko stanie się proste



Ta atrakcja pozwoli ci pozyskać jedną sztabkę złota. Postawisz za to świątynię i winnicę



## Misja 9

### Poszukiwania trwają

**Cel:** Znajdź Mroczne Plemię i pokonaj morskich piratów, którzy stanęli ci na drodze



Gdy zdobędziesz tereny na północy, uzyskasz dostęp do bardzo przydatnych złóż węgla i żelaza

**P**rzeksztalc wolnych osadników w tragarzy. Wybuduj tartak, ale na razie (do czasu, gdy wszystkie drzewa w okolicy nie zostaną wycięte) wstrzymaj się z budową chatki leśnika. Na wschodzie postaw wieżę wartowniczą, a na nowo zyskanych terenach wznies chatkę kamieniarza.

✱ Zadbaj o odpowiednią liczbę rąk do pracy

półwyspie położonym na północny wschód od twojego terytorium. Powiększ swoją infrastrukturę do tego stopnia, by mieć przynajmniej trzy kopalnie każdego typu, kilka hut żelaza i tyle samo pracowni płatnerza. Pamiętaj, że taka rozbudowa wiąże się ze zwiększeniem produkcji żywności.

– najlepiej od razu postawić dużą posiadłość. Zdobądź tereny na północy, aby uzyskać dostęp do złóż węgla i żelaza. Kamień możesz wydobywać z gór na wschodzie. Pamiętaj o żywności dla górników, co wiąże się z wybudowaniem większości budynków gospodarczych. Gdy wszystko będzie gotowe, zacznij produkcję broni i narzędzi (potrzebne do tego są: huta żelaza, pracownia płatnerza oraz kuźnia). Postaw też kilka magazynów, w których osadnicy będą gromadzić te wyroby.

✱ Cały czas poszerzaj swoje terytorium w taki sposób, abyś mógł przejąć całą wyspę. Postaw koszar i od czasu do czasu rekrutuj małe grupki żołnierzy potrzebnych do zasiedlania nowych wież wartowniczych. Buduj dużo rezydencji. Bardzo bogate złoża węgla, siarki i żelaza znajdziesz na małym



W tej misji flota piratów stanowi duże wyzwanie. Przygotuj się na prawdziwą potyczkę

✱ Zacznij tworzyć własną flotę. Postaw w tym celu dwie stocznie. Kilkanaście niszczycieli to podstawa. Do wytwarzania prochu strzelniczego, ładowanego na okręty, potrzebne są przynajmniej dwie pracownie chemika. Ważne są także promy, którymi przetrzucasz później swoje wojska w rejony zamieszkałe przez piratów. Dostosuj ich liczbę do liczebności swoich wojsk.

Najbardziej niebezpiecznym plemieniem są „Niebiescy”. Dlatego to właśnie ich powinieneś najpierw zaatakować. Liczna (kilkaset jednostek) armia, składająca się głównie z łuczników, powinna sobie z tym poradzić. W tym celu całe wojsko przetransportuj na południową część ich wyspy i stamtąd rozpocznij inwazję. Dwa pozostałe plemiona nie powinny później stanowić dużego problemu.

## Misja 10

### Lustro pęka

**Cel:** Twoje poszukiwania napotkały zdecydowany opór ze strony wyrzutek z różnych plemion. Zajmij cały dostępny obszar



**K**onieczne wybuduj dwie chatki drwala, oraz jedną chatkę leśnika i tartak. Obok gospodarstwa postaw chatę nośiwody, wiatrak, a także piekarnię. Zadbaj też o produkcję pożywienia mięsnego, rozpoczynając hodowlę świń, wznosząc rzeźnię i chatkę myśliwego.

Kilku geologów wyślij na małą górkę na północy. Postaw tam wieżę wartowniczą. Nie zapomnij o dużej posiadłości. Uruchom kopalnię węgla i żelaza oraz hutę żelaza, pracownię płatnerza i kuźnię. Rozpocznij ciągłą produkcję mieczy, wybuduj koszar i zacznij rekrutować pierwszych wojowników. Są oni niezbędni, gdyż komputer, przygotowując atak, często będzie próbował przebić się przez twoje umocnienia.

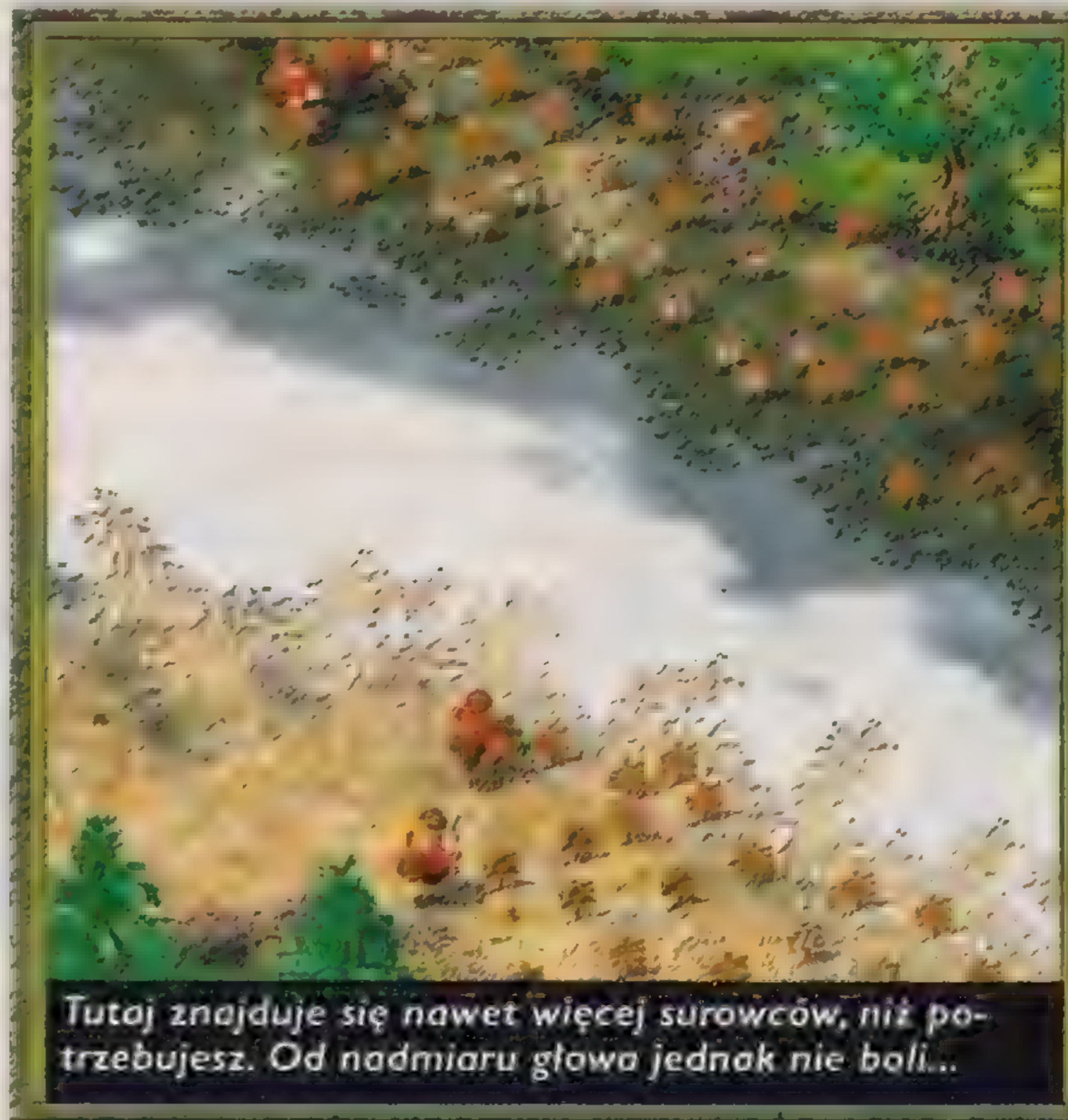
Gdy masz pewność, że jesteś w stanie odeprzeć ewentualny atak i produkcja przebiega bez żadnych zakłóceń, zacznij rozciągać swoje granice bardziej na zachód, zmierzając do znajdującego się tam pasma górskiego. Dodatkowe surowce,

które dzięki temu uzyskasz, pozwolą na stworzenie licznej, pierwszopoziomowej armii, gwarantującej bezpieczeństwo i stabilność twemu państwu.

✱ Teraz zajmij się przygotowaniami pod przyszłą ofensywę. Wybuduj stocznie i rozpocznij produkcję dużej liczby promów. W tym czasie wybuduj też warsztat i zacznij hodować owce. Skonstruuj wóz pionierski i skieruj go na przeciwległy kraniec wyspy, gdzie znajdują się liczne złoża złota. Utwórz tam drugi okrąg przemysłowy i przygotuj się do wydobywania i przetwarzania tego cennego kruszcu. W tym celu połącz obie kolonie szlakiem handlowym (by to zrobić, wybuduj targowiska) i przetransportuj potrzebne do tego dobra.

✱ Zacznij rekrutować żołnierzy wyłącznie trzeciego poziomu. Gdy ich liczba będzie wystarczająca, przetransportuj swoje wojsko

drogą morską na północ. Atak stamtąd to gwarantowany sukces. Najpierw skup się na Majach, później na Wikingach, a na końcu weź się za Rzymian.



Tutaj znajduje się nawet więcej surowców, niż potrzebujesz. Od nadmiaru głowa jednak nie boli...



## Misja 11 Trudna sprawa

**Cel:** Podbij ziemie  
Mrocznego Plemienia

**T**utaj (wyjątkowo) już na samym początku trzeba wybudować dużą posiadłość. Następne w kolejce są: chata kamieniarza, leśnika, tartak oraz dwie chaty drwala. Gdy to wszystko zostanie już wykonane, skup się na rozciągnięciu granicy bardziej na północ tak, aby uzyskać dostęp do jedynej góry w okolicy.

✱ Zadbaj o sprawną produkcję żywności. Czasu jest wiele, możesz więc postawić wszystkie zwią-

zane z tym budynki. Rozpocznij również wydobywanie i przetwarzanie surowców. Jeśli uznasz, że jesteś już gotowy, wystartuj z produkcją broni, którą i tak na razie trzeba będzie przechowywać w magazynach.

✱ Znaczna (powyżej 15) liczbę geologów wyślij w stronę wielkiego masywu górskiego na wschodzie. Znajdują się tam wszystkie potrzebne surowce. Jeśli jednak chcesz je zagarnąć, musisz wykorzystać do tego celu kilkunastu pionierów – nie wszędzie bowiem da się postawić wieże wartownicze.

✱ Zwiększ (nawet kilkakrotnie) liczbę budynków przemysłowych, takich jak huta żelaza czy pracownia płatnerza. Proporcjonalnie do tego zmień także produkcję żywności. Uruchom wydobywanie i obróbkę złota. Teraz możesz już wybudować koszary i przystąpić do rekrutacji olbrzymiej (przynajmniej 100 jednostek) armii składającej się głównie z jednostek drugiego poziomu. Powołaj także kilkudziesięciu ogrodników. Powinieneś także regularnie sprawdzać liczbę wolnych osadników i systematycznie dobudowywać nowe, potrzebne rezydencje.



Choć male, złoża złota zwsz bardzo się przydadzą. Nigdy nie wiadomo, co trzeba dobudować



Bez postawienia dużej posiadłości na samym początku misji nie ma co myśleć o dalszej rozbudowie

✱ Postaw dwie stocznie i rozpocznij produkcję promów, którymi przedostaniesz się na wrogą wyspę. Czekać tam będzie na ciebie około 15 dobrze chronionych farm purchasek oraz główny cel misji – Cytadela. Aby wyłączyć gazy ziemne chroniące do niej dostęp, wszystkie farmy muszą zostać zniszczone. Potrzebujesz także wielu ogrodników, których zadaniem będzie odzyskiwanie ziem zniszczonych przez Mroczne Plemię.

## Misja 12 Źródło złota

**Cel:** Twój cel jest  
jasny, musisz zniszczyć  
Mroczną Cytadelę

**G**rę rozpoczynasz nieco inaczej niż dotychczas. Twoje terytorium od początku podzielone jest na dwie części – jedna znajduje się na wyspie, a druga na „kontynencie”. Twoimi sojusznikami są plemiona Wikingów i Rzymian.

✱ Wybuduj tartak, chatkę drwala, kamieniarza oraz leśnika. Postaw dużą posiadłość i rozpocznij poszerzanie granic w ten sposób, by uzyskać do-

stęp do gór na południu i na północy. Znajdują się tam wystarczające na dobry początek złoża węgla i żelaza. Wybuduj przystań i stocznie, a geologów przetransportuj na wyspę w celu rozpoznania terenu. Dzięki temu dowiesz się, że jest to dobre miejsce na kopalnię kamienia, węgla oraz siarki. Zaczynaj tworzyć flotę statków transportowych, a po drodze wybuduj (na kontynencie oczywiście) gospodarstwo, młyn, chatę nosiwody (rzeczkę znajdziesz na południu) oraz piekarnię. Następnie wzniesz hodowlę kóz i rzeźnię, a także chatkę myśliwego.

✱ Tak przygotowany, możesz rozpocząć wydobywanie surowców na większą skalę. Budulec potrzebny na wyspie przywieź statkami transportowymi. Tak ulokuj produkcję, aby na wyspę wysyłać tylko jedzenie, a dostawać z powrotem gotowy oręż i narzędzia. Zaczynaj powoływać pierwszych żołnierzy.

✱ Postaraj się uzyskać niewielką przewagę militarną nad siłami Mrocznego Plemienia. Musisz liczyć się z tym, że wrodzy szamani są w stanie znacznie uszczuplić twoje szeregi. Jednak przy zachowaniu dużej dozy ostrożności, możesz zwyciężyć. Niech za wojskiem podążają ogrodnicy mający za zadanie niszczenie opuszczonych farm purchasek – tylko wtedy uzyskasz dostęp do Mrocznej Cytadeli!



Twoje terytorium podzielono na dwie części: położoną na kontynencie oraz umieszczoną na wyspie



Twoi sojusznicy też nie próżnują. Fortyfikują się



KONIEC



Przejsście FT: BROTHERHOOD OF STEEL nie jest takie trudne, wymaga jednak rozeznania w temacie oraz cierpliwości. Z nami na pewno pójdzie ci łatwiej



## Cechy bohaterów

**Sila** – decyduje o trzech rzeczach: jak wiele ekwipunku postać może udźwignąć, z jakiego typu broni może korzystać (ciężkie, duże bronie są dla postaci o małej sile zakazane) oraz jak wiele punktów życia ma na początku gry. Wartość tej cechy w żadnym wypadku nie powinna być niższa od 6.

**Wytrzymałość** – decyduje o liczbie punktów życia przyznawanych na początku gry oraz dodatkowych, rozdawanych po zdobyciu kolejnego poziomu doświadczenia. Ponieważ twój bohater jest najważniejszą postacią w grze, warto więc, aby miał wiele punktów życia. Wytrzymałość nie powinna być mniejsza od 8.

**Percepcja** – decyduje o tym, z jaką celnością postać będzie się posługiwała bronią dalekiego zasięgu. Bohater mający niską Percepcję może mieć kłopoty z trafieniem do przysłowiowych drzwi od stodoły. Nie należy ustalać tej cechy na poziomie niższym niż 8.

**Zwinność** – decyduje o tym, iloma punktami akcji będzie dysponowała postać podczas walki w trybie turowym. To kluczowa cecha, której wartość naprawdę może zdecydować o tym, czy życie twojego bohatera będzie ciężkie, czy też ustane różami. Koniecznie: 10!

**Inteligencja** – decyduje o liczbie punktów zdolności, które są przyznawane przy awansie na następny poziom doświadczenia. Na początku gry jest to niezwykle ważne, gdyż bohater szybko musi zdobyć stuprocentową skuteczność w posługiwaniu się lekkimi brońmi. W każdym razie nie ustalaj wartości Inteligencji poniżej 6.

**Szczęście i Charyzma** – z uwagi na fakt, że poprzednim cechom przyznałeś sporo punktów, to na te dwie niewiele już ich pozostanie. Większą uwagę zwróć jednak na Szczęście. Jak to w życiu – lepiej, by ci sprzyjało.

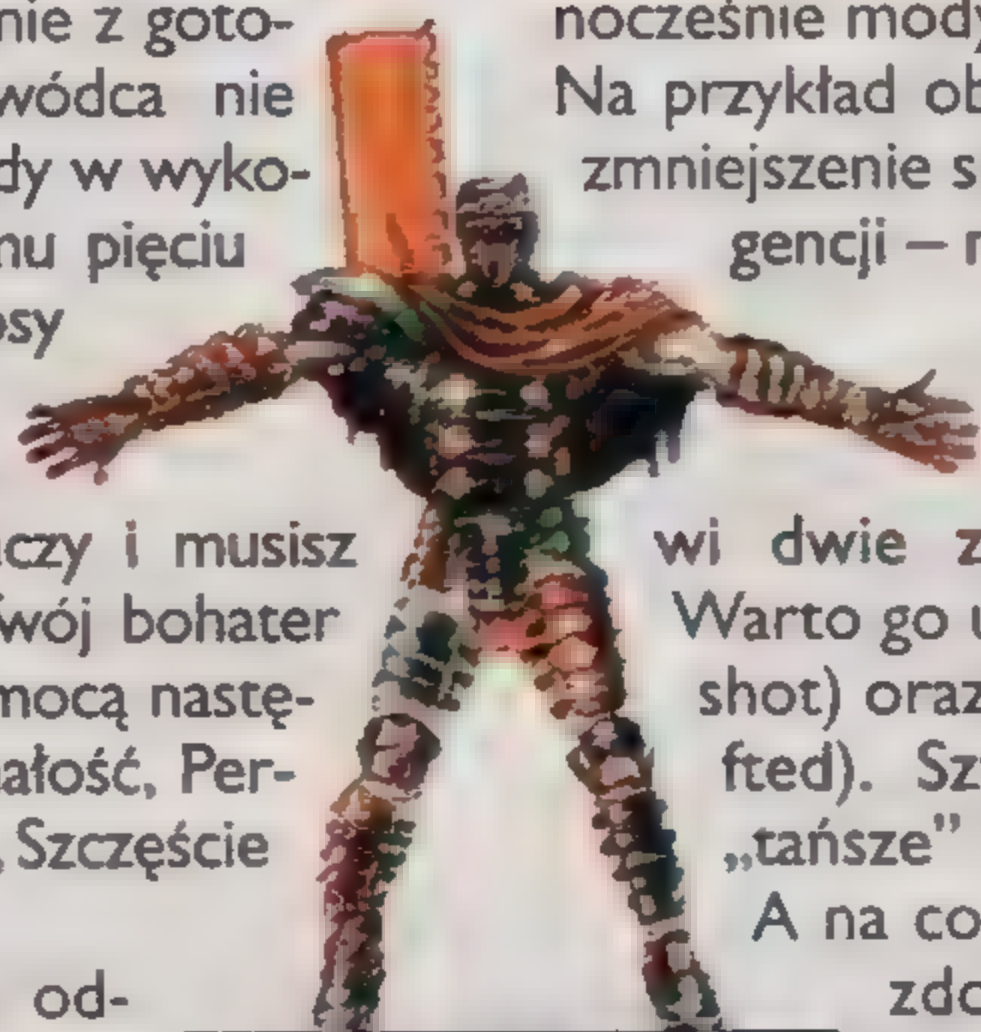
W takim rynsztunku nie musisz się nikogo bać



## ZDOLNOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI

**N**a początku stwórz postać, ponieważ jest to lepsze, niż skorzystanie z gotowych bohaterów. Dowódca nie będzie zdany na własne siły, gdy w wykonaniu celów misji pomoże mu pięciu podkomendnych. To jego losy przesądzą jednak o przebiegu rozgrywki – jeśli zginie, misja automatycznie się kończy i musisz zacząć zabawę od nowa. Twój bohater jest charakteryzowany za pomocą następujących cech: Siła, Wytrzymałość, Percepcja, Zwinność, Inteligencja, Szczęście i Charyzma.

Jeśli chcesz zobaczyć, jak oddziałują one na poszczególne zdolności,



**Inteligentny bohater nie przywita wroga z otwartymi ramionami**

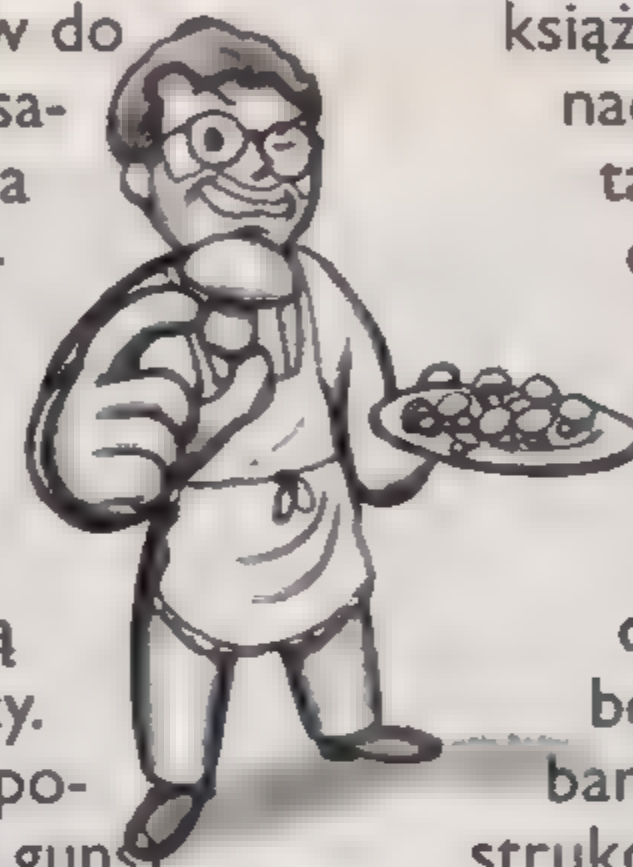
to zmieniaj wartość cech i przypatruj się jednocześnie modyfikacjom w panelu zdolności. Na przykład obniżenie Charyzmy spowoduje zmniejszenie się zdolności kupieckich, Inteligencji – naukowych itp., itd.

● Oprócz wymienionych wyżej głównych cech musisz wybrać bohatera w dwie zdolności specjalne (perks). Warto go uczynić szybkostrzelnym (fast shot) oraz obdarowanym przez los (gifted). Szybkostrzelność pozwoli na „tańsze” korzystanie z każdej broni.

A na co pozwala druga z wybranych zdolności specjalnych? Otóż dzięki niej można dodać do każdej cechy 1 punkt. Oznacza to, że minimalna wartość każdej cechy bohatera wynosi 2, a nie 1, natomiast pula punktów do

rozdysponowania pozostaje taka sama. Skorzystanie z tego rozwiązania pozwala stworzyć znacznie silniejszego herosa, ale ceną jest przyznanie mu mniejszej liczby punktów dla zdolności.

● Kreując postać, musisz wyznaczyć trzy zdolności, które będą sztandarowe dla twojego dowódcy. Warto, aby były to umiejętność posługiwania się lekką bronią (small guns) oraz zdolność posługiwania się najnowocześniejszymi rodzajami broni (energy). Trzecia zdolność nie jest już tak istotna,



gdyż członkowie twojej drużyny zapewnią ci sporą pomoc. Może zostać wykwalifikowanym lekarzem? W trakcie misji znajdziesz książki traktujące o danych dziedzinach wiedzy. Postaci, która przeczyta taką książkę, zostaną przyznane dodatkowe punkty zdolności.

● Co trzy poziomy doświadczenia otrzymasz możliwość wybrania następnej zdolności specjalnej, która w poważny sposób może oddziaływać na umiejętności bohatera. Warto w tym zakresie bardzo dokładnie zapoznać się z instrukcją! Pamiętaj też, że jeśli ustaliłeś wysokość cech na pewnym poziomie, to niektóre zdolności specjalne staną się dla postaci niedostępne.

**Rozdzielenie punktów nie jest łatwe i musisz przemyśleć każdą decyzję**



**Samochodziki jak dla dzieci. Ale uzbrojone**

## DOBÓR I WYPOSAŻENIE DRUŻYNY

**W** bazach BROTHERHOOD OF STEEL możesz dokonywać zmian w ekwipunku, czyli sprzedawać łupy oraz kupować potrzebne sprzęty. Jednak relacje cenowe są skandaliczne. Transakcji powinien więc dokonać ten członek drużyny, który ma najlepiej rozwinięte zdolności kupieckie. Oprócz zakupu ekwipunku, w bazach możesz skompletować drużynę. Musisz dobrać kumpli zgodnie z zasadą, że grupa powinna dysponować zdolnościami uniwersalnymi. Pamiętaj, że liczą się nie tylko umiejętności bitewne. Bardzo ważne, aby w drużynie byli specjaliści od leczenia, otwierania zamków, pilotażu czy naukowcy.

● Zauważ jednak, że nawet specjaliści mogą nie poradzić sobie, jeśli nie dysponują odpowiednim sprzętem. Zestaw wytrychów (a następnie wytrychów elektronicznych), zestaw pierwszej

pomocy i lekarska walizeczka są przedmiotami, które koniecznie trzeba mieć w ekwipunku. Niezależnie od tego, że w bazie znajduje się wielu chętnych do udziału w misjach, powinieneś szanować życie wszystkich członków drużyny.

● Bohater w FALLOUT TACTICS jest, jak w większości role-play, chodzącym arsenałem, a jego zdolności dźwigania różnych przedmiotów można porównać tylko ze zdolnościami sporego konia pociągowego. W pewnym momencie możesz poczuć się trochę zagubiony, gdyż w ekwipunku będzie panował bałagan. Staraj się więc podejść do sprawy z pedanterią. Rozdzielaj sprawiedliwie przedmioty potrzebne wszystkim członkom grupy (np. lekarstwa), bo możesz chcieć ich użyć na polu bitwy, a po co marnować wtedy punkty akcji? Uważaj, by postać korzystająca z broni A miała amunicję typu A, a nie musiała jej szukać w ekwipunku kolegi. Niech specjalista od otwierania zamków przechowuje wytrychy, a lekarz opiekuje się zestawami pierwszej pomocy. Jeśli będziesz się stosował do tych zasad, to korzystanie z wyposażenia stanie się już dość prostym zadaniem. Jednak musisz uważać, aby swej postaci nie przeciążyć. Dbaj o bohaterów w ogóle



**W bazie znajdziesz wielu chętnych do pomocy**

powinna wejść ci w krew.

Za każdym razem, kiedy z postacią dzieje się coś złego, zobaczysz informację o tym napis. Czasami nie będziesz mógł nic poradzić (gdyż nie masz odpowiednich zdolności albo środków), ale w większości przypadków możliwe jest niesienie poszkodowanemu pomocy. Zatrucia, ślepoty, obrażenia wywołane radiacją mogą być leczone bądź za pomocą specjalnych medykamentów, bądź

z wykorzystaniem zdolności lekarskich. Jednak to drugie tylko wtedy, kiedy lekarz posiada swoją magiczną walizeczkę! W końcu nie jest bioenergoterapeutą!



**Dobrana grupa przyjaciół to jest to! Jeden za wszystkich, wszyscy za jednego**

**Ty i twój wierny duch tworzą zgranną paczkę. Dbaj więc o jego zdrowie!**





# WAŻNE PYTANIA NA TEMAT EKWIPUNKU

**Z**anim zdecydujesz się na wyekwipowanie postaci w broń określonego typu, musisz zadać sobie następujące pytania:

● Czy twój bohater jest specjalistą? Przecież nawet najwspanialszy oręż w dłoniach laika może zmienić się nie tylko w nieużyteczny, ale wręcz niebezpieczny złom!

● Czy masz zapasy amunicji danego typu? Do określonego typu broni pasuje jedynie określony typ amunicji. A nawet najlepszy karabin bez pocisków jest bezwartościowy. Dlatego musisz dbać, by bohaterowie posługiwali się takimi typami broni, do których amunicję łatwo zdobyć. Ma to szczególne znaczenie, kiedy strzelasz seriami, a więc szybko wyczerpujesz zapasy amunicji.

● Czy twoja broń jest odpowiednia w danej sytuacji? Twoi bohaterowie będą walczyć zarówno z przeciwnikami znajdującymi się na „wyciągnięcie ręki”, jak i z dość daleko ukrytymi snajperami. Zwracaj uwagę na ukazujące się procentowe wyliczenia celności (co prawda dane są i tak „oszukańcze”, bo nawet mając 95% potencjalnej skuteczności, można mieć problemy z trafieniem do celu). Często zauważysz, że po zmianie broni parametr ten będzie zupełnie inny. W miarę prowadzenia

walk z coraz silniejszymi przeciwnikami dostrzeżesz też, że pewne

rodzaje broni nie wyrządzają im szczególnej krzywdy. Może to wynikać z faktu, że wróg dysponuje na przykład dobrą zbroją. Oczywiście jest również, że w dobie supertechniki korzystanie z pewnych archaicznych rodzajów oręża (takich jak nóż czy włócznia) albo walka na pięści mijają się z celem.

● Ile punktów akcji zabiera korzystanie z danego typu broni? W czasie każdej walki musisz wyliczyć sobie, w jaki sposób najekonomiczniej wykorzystać przysługujące postaci punkty akcji. Przypuśćmy, że masz ich 10,

a w ręku pistolet (2) i pistolet maszynowy (4 – pojedynczy, 5 – seria). Ileż stoi przed tobą w tej chwili możliwości! Możesz strzelić dwa razy serią z peemu albo pięć razy ze zwykłego pistoletu, oddać dwa strzały pojedyncze z peemu i raz pociągnąć cyngiel pistoletu. Ale walka polega nie tylko na naciskaniu spustu. Zastanów się, czy nie warto w danej sytuacji np. kucnąć albo się położyć (zwłaszcza, jeśli miałbyś wtedy szansę na ukrycie się za osłoną) lub nawet odbiec za ścianę.

● Czy masz strzelać seriami? W takim wypadku musisz pamiętać, że strzał seryjny wymaga poświęcenia większej liczby punktów akcji niż normalny oraz bardzo poważnie nadwyręża zapas amunicji w magazynku. Ale seria zabiera wrogowi o wiele więcej

Pamiętaj także o zbrojach, które mogą się przydać na polu walki

To jest właśnie broń na każdą okazję. I do bliska i do daleka...

Broń do strzelania seriami

Mala wybuchowa niespodzianka

Tym możesz trafić wroga stojącego blisko ciebie

punktów życia, a nawet potrafi „zdewastować” dwóch lub trzech przeciwników, jeśli tylko stoją obok siebie. Jednak prawdopodobieństwo przypadkowego trafienia w przyjaciela mierzonym strzałem jest niewielkie, a szanse na ugodzenie go serią są już spore. Dlatego, kiedy decydujesz się korzystać z broni strzelających serią (lub wyrzutni rakiet albo rzucania granatami itp.), uważaj, aby w pobliżu nie stał jeden z twoich kumpli.

● Czy używać środków wybuchowych? Na pewno przydają się one do zniszczenia wrogich pojazdów (dynamit, plastik, miny podłożone pod koła są sposobem uniwersalnym), ewentualnie możesz je zostawić na drodze maszerującego przeciwnika. Ale musisz wtedy dokładnie wyliczyć czas ustawienia zapalnika tak, aby wybuch nastąpił wtedy, kiedy wróg znajdzie się w zasięgu działania ładunku.

Zgadnij, co spotka tych, którzy są przeciwko tobie

W niektórych przypadkach będziesz musiał wykorzystać „naturalne” osłony terenu



# TUROWO CZY NIE TUROWO

**W**alka w **FALLOUT TACTICS** może toczyć się w trybie turowym lub trybie czasu rzeczywistego. W większości przypadków zdecydujesz się na pewno na włączenie tego pierwszego trybu. Po prostu tylko on może zapewnić ci pełną kontrolę nad polem bitwy. Tryb walki w czasie rzeczywistym jest przydatny jedynie wtedy, kiedy walczysz z dużo słabszymi przeciwnikami. Czasami jednak przydaje się, jeśli chcesz umknąć wrogowi, bo na przykład nie podobą ci się zajmowana pozycja. Zamiast stopniowo wycofywać się w trybie turowym, lepiej wtedy szybko przemknąć w bezpieczne miejsce, licząc na to, że po drodze nikt nie zdoła cię trafić.

● Tych, którzy chcą cię ustrzelić, często dość trudno zauważyć. Wrogowie potrafią atakować zza umocnień, osłon czy z dachów. Gorzej, że czasami umieją wystrzelić zza muru, po czym kładą

**Ten**  
pan to grał  
chyba kiedyś  
w rugby...

się za nim, przez co są w następnej turze „nie do ugryzienia” i musisz starać się do nich podejść. Zwróć uwagę, że w grze pojawiają się wielokondygnacyjne budowle. Czasami będziesz więc musiał znaleźć schody albo drabinę, by wdrapać się na piętro lub dach i zneutralizować wrogów. W czasie walki zwracaj uwagę na mapkę terenu. Sylwetki przeciwników zaznaczone są na niej czerwonymi punktami.

● Kiedy znajdziesz się już na terenie, na którym toczy się akcja misji, przyjrzyj się uważnie mapie, którą dostałeś od dowódcy. Zaznaczono na niej strategiczne cele oraz wskazano punkty, gdzie wróg postawił umocnienia lub gdzie można spodziewać się najsilniejszego oporu. Pamiętaj, że czasami do celu wcale nie wie-



Ranny? No cóż, to się nazywa słabszy przeciwnik

dzie naj-  
prostsza droga  
i warto pomyśleć, a nie pchać się tam, gdzie powita cię  
zmasowany ogień przeciwnika. Poza tym cele niektóry-  
ch misji można przecież wypełnić bez likwidowania  
całej żywej siły wroga.



**Tryb turowy pozwoli ci przejąć pełną kontrolę nad wydarzeniami**



Każde działanie trzeba dokładnie przemyśleć. Nie chcesz chyba spotkać na swojej drodze takiego milusia?

# DRZWI, ZAMKI I KLUCZE

**W**trakcie trwania misji często skorzystasz z umiejętności otwierania zamków. Ale nie przejmuj się, jeśli pomimo wysokich „złodziejskich” umiejętności twoja postać nie poradzi sobie z tym niełatwym zadaniem. Istnieje w tym momencie kilka możliwości:

➤ Drzwi mogą zostać otwarte tylko za pomocą pasującego do nich klucza lub karty magnetycznej. Klucz i karta wcale nie muszą znajdować się w pobliżu!

• Drzwi nie otworzą się, dopóki system nie zostanie podłączony do prądu. Aby podłączyć system, należy kliknąć na odpowiedni generator. I teraz uwaga! Zwykle wszystkie ważne elementy scenografii zostają opisane, kiedy najedziesz na nie myszą. Tymczasem w przypadku generatorów taka sytuacja nie zachodzi! Musisz więc kliknąć myszą na przedmiot, który wydaje się jedynie ozdobą. Wtedy pojawi się stosowny komunikat.

- Niektóre drzwi w czasie trwania misji są czymś w rodzaju atrapy i stają się aktywne dopiero po zakończeniu zadania, po to, abyś mógł skorzystać z szybszej drogi powrotnej.



Miałem  
chwilkę i za-  
bezpieczy-  
łem zamek...

● Niektóre zamki mogły zostać zabezpieczone przez wroga i próba ich otwarcia kończy się wybuchem oraz doznaniami poważnych obrażeń (a nawet śmiercią) dla niefortunnego złodzieja. W takim wypadku warto skorzystać z pomocy postaci, która opanowała sztukę rozbrajania pułapek.

**W FALLOUT TACTICS** zastosowano specyficzną opcję graficzną polegającą na tym, że ściany są czasami „półprzezroczyste”. Może to poważnie utrudnić orientację w sytuacji. Na przykład: wchodzisz do pokoju, nie widzisz w nim nic ciekawego i wychodzisz. Ale tylko wtedy, kiedy ustawisz bohatera w odpowiednim punkcie, dostrzeżesz drzwi! Podobna sytuacja zachodzi w momencie, kiedy obiszukujesz ciała zabitych wrogów. Trup niby leży blisko ciebie, ale program go jednak nie zauważa. W 90 procentach wypadków to,

czy obszukasz martwego przeciwnika, nie jest takie ważne, ale czasami może on mieć przy sobie jakiś wartościowy lub wręcz konieczny do ukończenia misji przedmiot.



Sezanie otwórz się! Nie działa? A może przez te drzwi wydostaniesz się dopiero po wykonaniu zadania?



# szybka pomoc

## ID: Heart of Winter

Korzystając z dowolnego edytora tekstu, zmień plik icewind.ini, dopisując do niego linię:

**Cheats=1**

w części oznaczonej [Game Options]. Podczas gry wciśnij **Ctrl+Tab** i wpisz w okienku jeden z kodów:

[Game Options]

Cheats=1

Mouse Scroll Speed=20

Keyboard Scroll Speed=36

Show Character HP=1

Maximum HP=0

Heal Party on Rest=1

GUI Feedback Level=4

Hector Type=100

Critical Hit Screen Shake=1

Aby ułatwić sobie życie, musisz lekko zmienić plik icewind.ini

Kody

■ **GETYOURCHEATON:**

**ExploreArea();**

pokazuje całą mapę

■ **GETYOURCHEATON:Hans();**

przenosi aktywne postacie w punkt wskazany kursorem

■ **CHEATERDOPROSPER:**

**SetCurrentXP(liczba);**

wybrany bohater zyskuje podaną liczbę punktów doświadczenia

■ **CHEATERDOPROSPER:**

**AddGold (liczba);**

drużyna otrzymuje podaną liczbę sztuk złota

■ **CHEATERDOPROSPER:Midas();**

drużyna otrzymuje 500 sztuk złota

■ **GETYOURCHEATON:FirstAid();**

drużyna otrzymuje 5 mikstur leczniczych, 5 butelek antidotum i 1 zwój Zmiany Kamienia w Ciało

■ **GETYOURCHEATON:**

**CreateItem(„kod\_przedmiotu“,liczba);**

tworzy przedmiot o podanym kodzie. Liczbę należy podawać tylko dla przedmiotów, które można grupować, np. strzały, mikstury, oraz elementów magicznych posiadających ładunki – różdżki, amulety.

■ **GETYOURCHEATON:**

**EnableCheatKeys();**

uaktywia skróty klawiszowe:

[Ctrl] + J

przenosi aktywne postacie w punkt wskazany kursorem

[Ctrl] + R

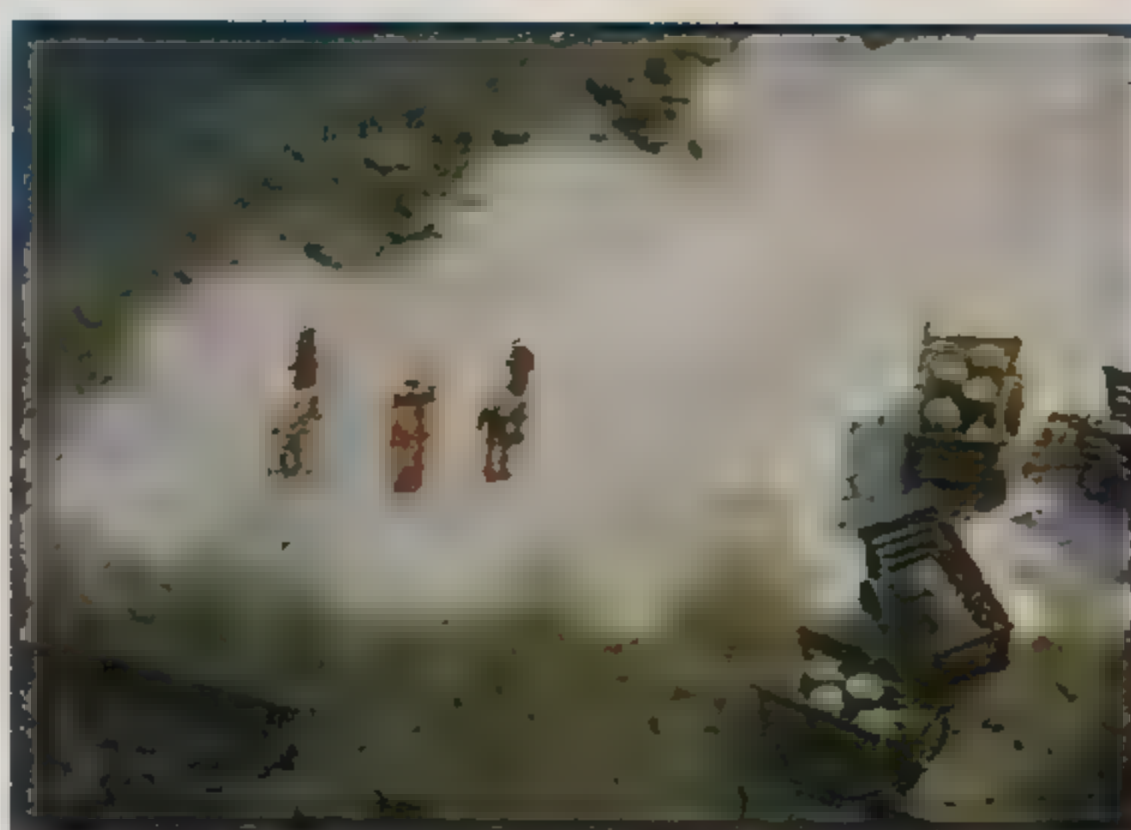
uzdrowia aktywną postać

[Ctrl] + Y

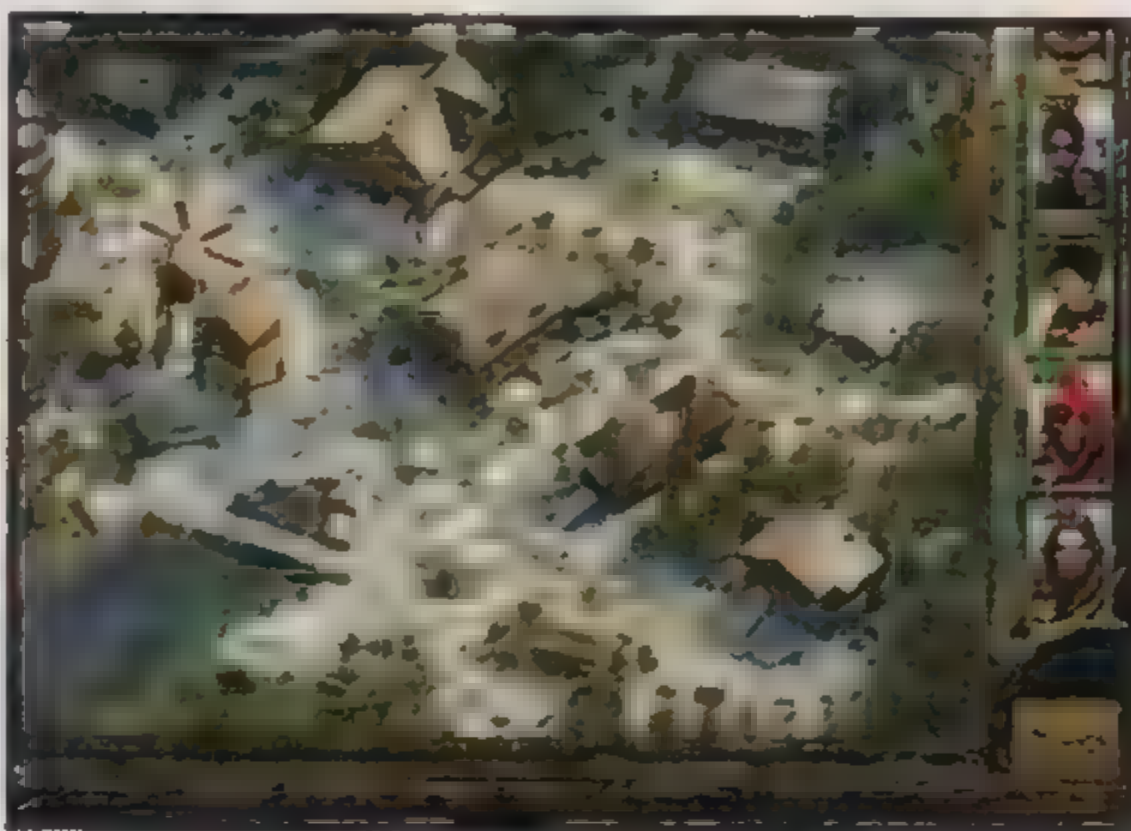
zabija wskazanego potwora lub Bohatera Niezależnego

[Ctrl] + 4

ujawnia pułapki



Bez złota niewiele zdziałasz, więc nie krępuj się – napełnij sakiewki



Nie wiesz, gdzie iść? Obejrzyj sobie całą mapę (kodem, oczywiście)



Cudowne objawienie? Bohaterowie w mig stali się bardziej doświadczeni

## Clive Barker's Undying

Wciśnij klawisz [TAB], aby wejść do okna kodów. Następnie wpisz:

Kody

■ **ADDALL**

dostajesz wszystkie bronie i zaklęcia

■ **SET AEONS.PATRICK HEALTH 999**

daje 999 punktów zdrowia

■ **SET AEONS.PATRICK MANA 999**

daje 999 punktów Mana

■ **INFINITEMANA 1**

nieskończona Mana (aby wyłączyć kod, wpisz zamiast jedynki zero)

■ **BEHINDVIEW 1**

widok z pozycji obserwatora (aby wyłączyć, wpisz zamiast jedynki zero)

■ **AMPATTSPELL**

podnosi poziom wybranego zaklęcia

■ **BECOMELIGHT 1**

daje światło (zero wyłącza funkcję)

Kody c.d.

■ **SETJUMPZ X**

ustawia długość skoku (X wynosi od 0 do 200)

■ **FLIGHT**

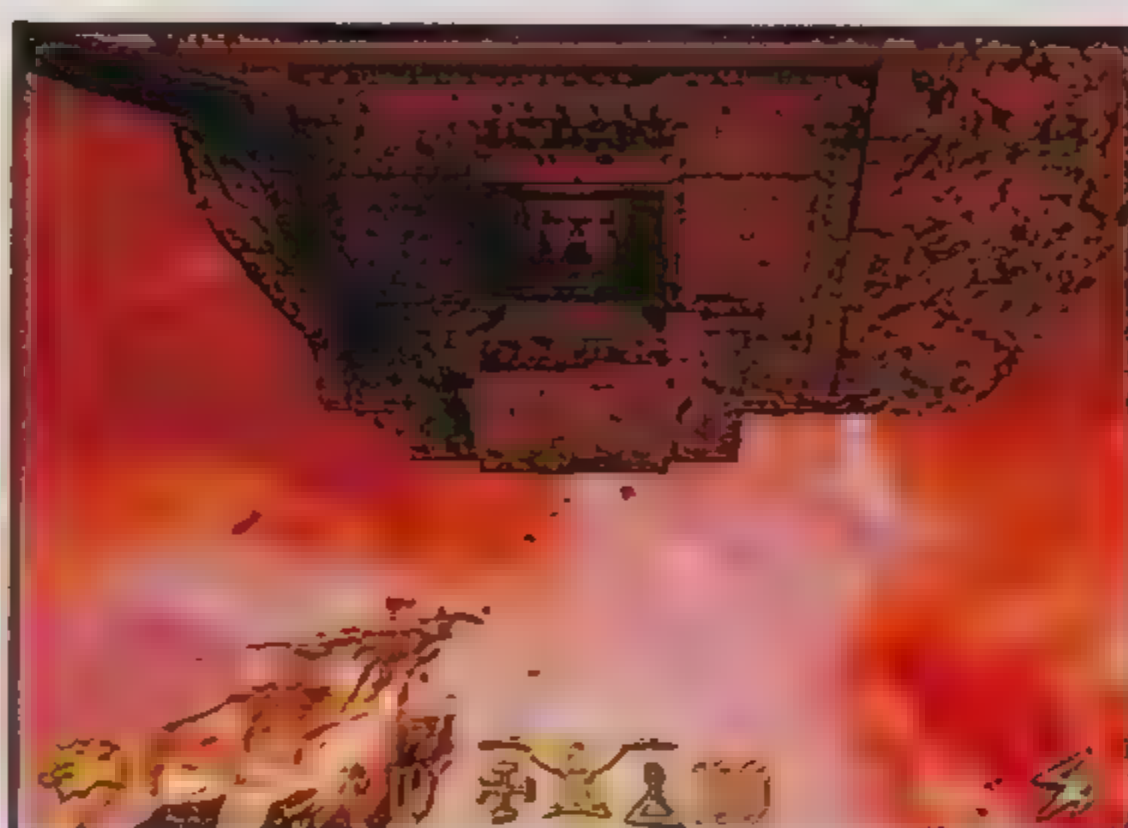
uaktywia tryb latania

■ **ASSALL**

tworzy osła

■ **SHOWFPS**

pokazuje ilość klatek na sekundę



Umiejętność latania może się przydać podczas starcia z wrogiem



Czy ktoś cię podgląda? Nie, to tylko włączony widok z trzeciej osoby



Ops... Wszyscy zamienili się w długouchę, ryczące stworzenia...

## Kohan demo

Wciśnij ENTER i wpisz: **show fog**. Teraz możesz zobaczyć całą mapę!



Show fog to nie zaklęcie na przywołanie mgły, tylko odkrycie mapy

## Ground Control: Dark Conspiracy

W głównym menu wciśnij jednocześnie klawisze M, S oraz V. Powinno pokazać się okno do wpisywania kodów. Teraz wprowadź:

Kody

■ **GOD**

nieśmiertelność wszystkich jednostek

■ **NOT GOD**

wyłącza nieśmiertelność

■ **GIMME MAPS**

dostęp do wszystkich misji kampanii w trybie „Custom Game“

■ **FROM MASSIVE WITH LOVE**

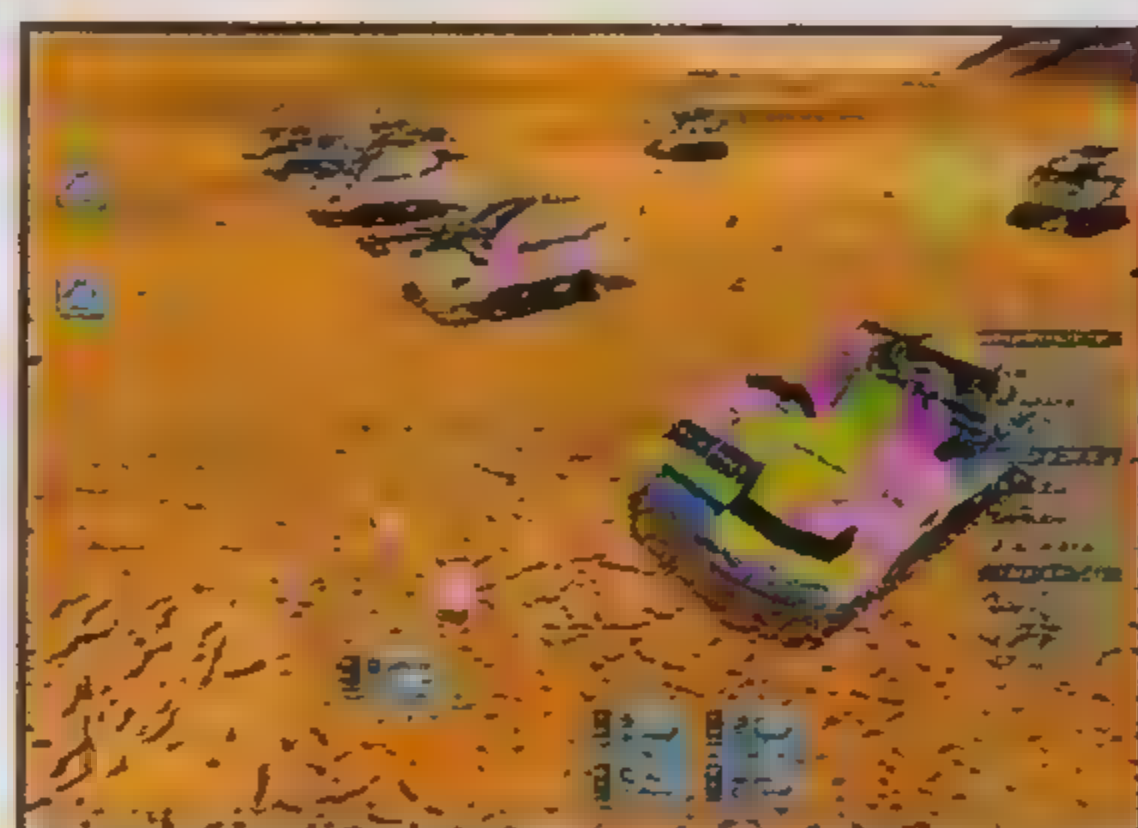
włącza zabawne tekstury

■ **FLASHLIGHT**

tryb Flashlight GUI



Tutaj musisz wpisać wybrany kod. Później gra będzie łatwiejsza...



Co to za ohyda?! Awaria karty graficznej czy żart programistów?

## The Sims Balanga

Najbardziej przydatny kod. Wciśnij CTRL+ SHIFT +B. W okienku wpisz teraz słowo rosebud.



Rosebud i wszystko jasne. Można iść na imprezę i wydać na niej majątek



# Game Boy w kawałkach

KNOW HOW

SPRZĘT

Przenośna konsola Nintendo zawdzięcza swą popularność całkiem sporym możliwościom, niewielkim wymiarom i ogromnej ofercie nowych gier

## Wyświetlacz ciekłokrystaliczny

- Obraz z gry przedstawiany jest na niewielkim 2,5-calowym wyświetlaczu LCD. W poszczególnych modelach Game Boya występuje kilka wersji ekranu.
- W najstarszym modelu ma on lekko zielonkawy odcień i potrafi wyświetlić 4 odcienie szarości. Nowsza wersja Pocket Game Boy posiada udoskonalony monochromatyczny, szary ekranik, dodatkowo posiadający regulację kontrastu.
- Najnowsza wersja Game Boy Color została wyposażona w nowy kolorowy wyświetlacz. Może on pokazać jednocześnie 46 kolorów z 32-tysięcznej palety.

## Elektronika

- Cała elektronika konsoli mieści się na jednej płytce drukowanej. Wnętrze GameBoya najlepiej widać w modelach posiadających przezroczystą obudowę.

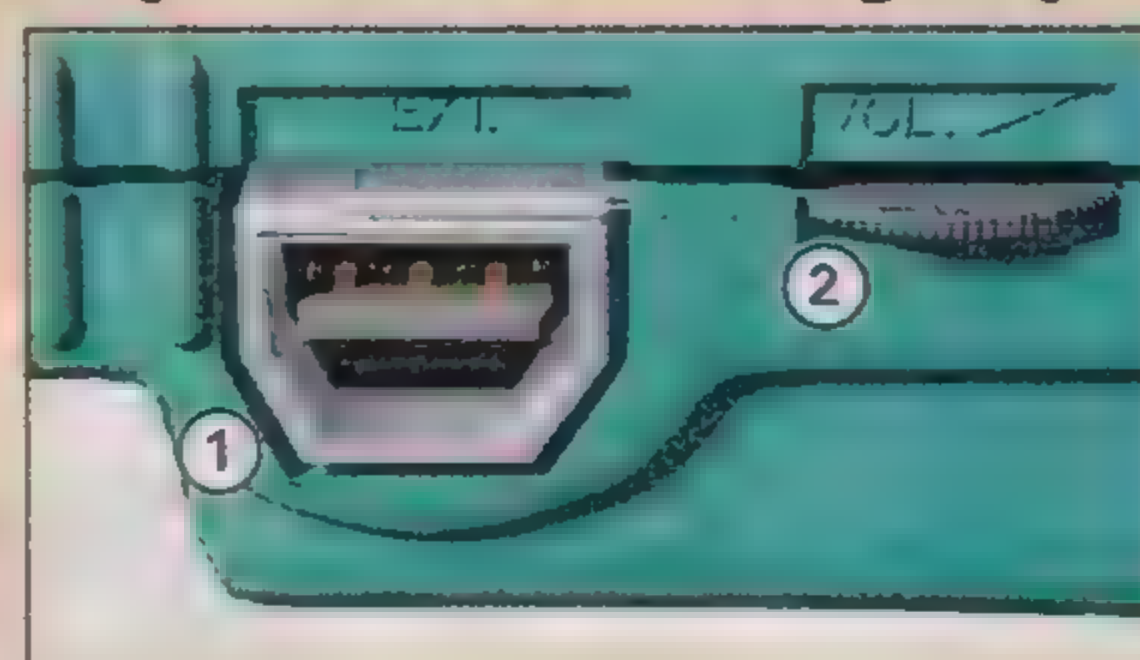
## Głośnik i wyjście słuchawkowe

- Game Boy generuje całkiem przyjemne efekty dźwiękowe i muzykę. Można ich słuchać poprzez wmontowany głośnik monofoniczny.
- Jeśli jednak nie chcesz hałasować lub zależy ci na stereofonicznym dźwięku, możesz skorzystać z wyjścia słuchawkowego.
- Oprócz słuchawek do Game Boya można podłączyć specjalną przystawkę, która wibruje pod wpływem dźwięków w grze. Całość odrobinę przypomina znany z PC system ForceFeedback.

## Baterie i zasilacz

- Game Boy, podobnie jak większość przenośnych urządzeń, korzysta ze standardowych baterii, tzw. paluszków.
- W najstarszej wersji potrzebne były aż cztery sztuki, nowsze zadowolają się tylko dwiema.
- Dla osób grających w domu istnieje możliwość dokupienia dodatkowego zasilacza sieciowego, który pozwoli zaoszczędzić na kosztach związanych z zakupem baterii.

## Złącza w GameBoy są z każdej strony



- 1 Port komunikacyjny  
Do niego podłączasz drukarkę lub inną konsolę – oczywiście odpowiednim kabelkiem
- 2 Regulator głośności  
Dzięki niemu dźwięki konsoli nie będą przeszkadzać innym

## Włącznik

- Jego sprytna konstrukcja sprawia, że konsola raczej nie włączy ci się przez przypadek i nie zużyjesz cennych baterijek

## Złącze dla cartridge

- Gry na Game Boya przenoszone są w postaci kart pamięci, tzw. cartridge. W zależności od gry mogą mieć pojemność od 32 KB do 2 MB.
- Karty umieszcza się w specjalnym slotcie. Można go także wykorzystać do podłączenia dodatkowych akcesoriów, np. specjalnej kamery pozwalającej na rejestrowanie zdjęć w postaci cyfrowej.

## Port komunikacyjny i podczerwieni

- Game Boy jest wyposażony w specjalny port komunikacyjny umożliwiający połączenie aż czterech konsol (przy pomocy specjalnego urządzenia). Do pełni szczęścia potrzebna jest jeszcze odpowiednia liczba identycznych gier i można zaczynać multiplayerową rozgrywkę, np. podczas wycieczki szkolnej.
- Do portu komunikacyjnego można także podłączyć specjalną drukarkę, przy pomocy której wydrukujesz zdjęcie zrobione Game Boyową kamerą.
- Nowsze modele konsoli wyposażone są w port podczerwieni umożliwiający bezprzewodową komunikację pomiędzy konsolami w celu np. wymiany charakterystyk postaci. Przyda się on zwłaszcza w czasie zabawy w POKEMONA ŻŁOTEGO I SREBRNEGO.

## Pad i przyciski

- Jak na konsolę przystało, w Game Boyu nie mogło zabraknąć manipulatorów umożliwiających sterowanie postaciami w grach. Jest to klasyczny ośmiokierunkowy krzyżyk umieszczony po lewej stronie urządzenia.
- Oprócz tego do dyspozycji gracza oddano cztery przyciski: Start, Select oraz fire A i B. Wszystkie przyciski zostały tak umieszczone, aby umożliwić jak najwygodniejsze sterowanie nawet w ekstremalnych warunkach (np. trzęsący autobus).



# ULEPSZAMY



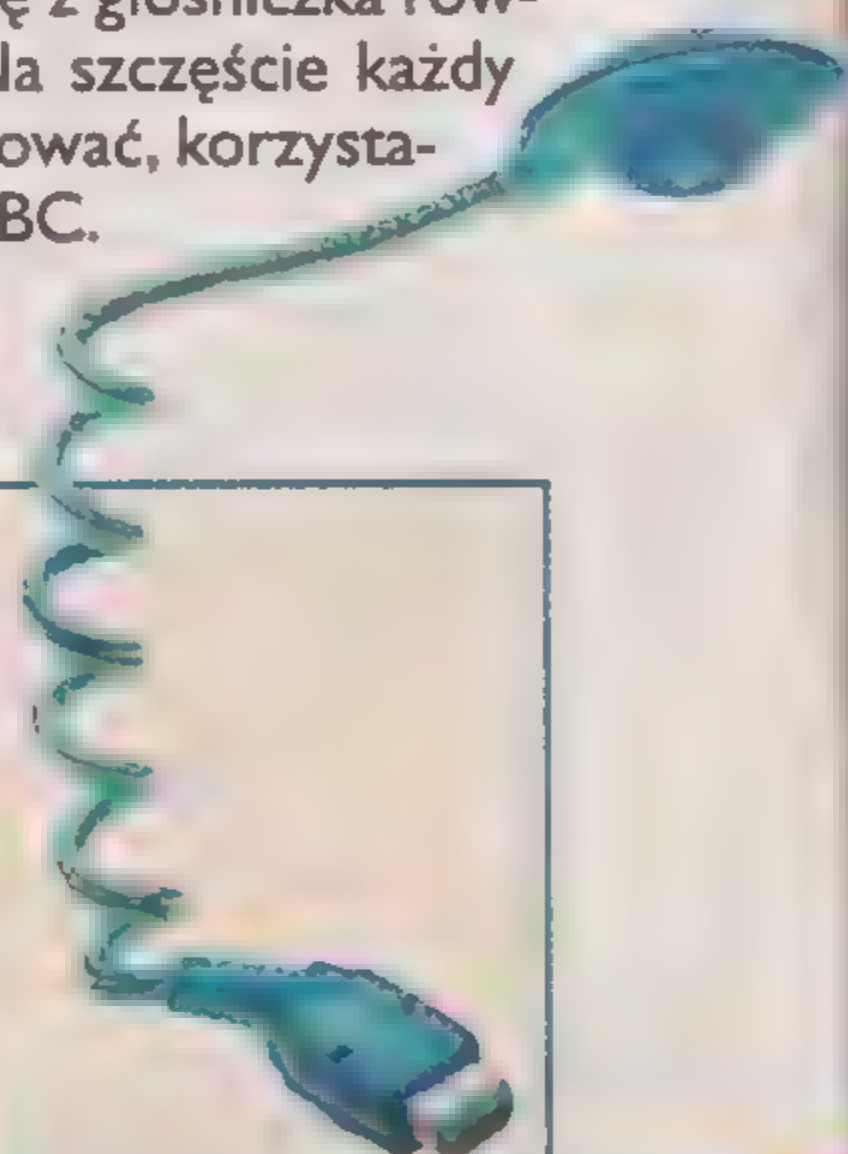
**Zabawka idealna, tak można powiedzieć o przenośnej konsolce. Nie ma jednak rzeczy doskonałych, zawsze można coś zmienić, poprawić. Nic więc dziwnego, że i GBC wzbogacił się o wiele dodatków**

**K**onsola GameBoy Color jest doskonała zarówno na długie podróże, jak i krótkie szkolne przerwy. Sprawdza się tak na Mazurach podczas rejsu po jeziorach, jak i na nadmorskiej plaży czy górskich szlakach. Nie potrzebuje dodatkowego źródła zasilania, a zapasowy komplet baterii możesz zabrać bez trudu. W dodatku konsola razem z kilkoma grami zmieści się w kieszeni spodni czy plecaka. Niestety, ma ona także kilka wad, które czasami utrudniają korzystanie z posiadanych gier. Przede wszystkim do zabawy potrzebne jest źródło światła, gdyż bez niego niewiele zobaczysz. Sam ekran czasami okazuje się także nieco za mały – niektóre przedmioty są malutkie i trudno je znaleźć. Dźwięk dobywający się z głośniczka również mógłby być nieco lepszej jakości. Na szczęście każdy z tych minusów możesz łatwo wyeliminować, korzystając z wielu dostępnych dodatków do GBC.

## WORM LIGHT

Czasami nie możesz skorzystać ze swojej konsoli, gdyż jest zbyt ciemno? Na to też znajdzie się rada. Specjalna lampka podłączana do konsoli i zasilana z jej baterii (lub akumulatora) pozwoli ci grać nawet w środku nocy.

**Cena: ok. 50 zł**



## POWERSHIELD

GameBoy ma jedną, poważną wadę. Jest nią brak wystarczającego oświetlenia ekranu. Wprawdzie młode oczy dojrzą wszystko, ale przecież nikt nie chce ich szybko stracić. Dlatego najlepiej kupić sobie specjalny oświetlacz, który redukuje także refleksy na ekranie. Nie trzeba chyba wspominać, że możesz go dobrać do koloru obudowy swojej konsolki.

**Cena: ok. 40 zł**



## HANDY PACK PLUS



Na pewno nie raz musiałeś przerwać zabawę podczas podróży samochodem, gdyż w twojej konsoli wyczerpały się baterie (a stan gry uleciał hen daleko...). Z tym urządzeniem taka katastrofa już ci nie grozi.

Handy Pack Plus pobiera prąd z samochodowej zapalniczki, a wyczerpanie w ten sposób akumulatora raczej nie jest możliwe.

**Cena: ok. 100 zł**

## POWERPACK

Grasz bardzo często i miesięczne wydatki na baterie stanowią zbyt dużą sumę z twojego budżetu? W takim razie powinieneś kupić specjalny akumulator wraz z ładowarką – w kolorze konsoli. W pełni naładowany akumulator wystarcza na około 8 godzin zabawy, a doładowanie go nie zajmuje zbyt wiele czasu. Oczywiście w trakcie ładowania w dalszym ciągu możesz się bawić, choć kabel podłączony do gniazdka może nieco ci przeszkadzać.

**Cena: ok. 85 zł**



W komplecie POWERPACK dostaniesz zasilacz, dzięki któremu będziesz mógł grać bez baterii





# GAME BOYA

## GAME LINK CABLE

Bez trudu wygrasz na najtrudniejszych poziomach i zabawa nieco ci się znudziła? W takim razie musisz mieć kabel umożliwiający połączenie dwóch konsol i rywalizację z kolegą. Jeśli jest was kilku, powinniście zastanowić się nad Game Link Cable, który umożliwia zabawę kilku osobom jednocześnie. Przyda się przy takich grach jak PERFECT DARK czy oczywiście przy POKEMONACH. Pamiętaj, że każdy z chętnych do takiej zabawy musi mieć własną kopię gry!

**Cena: ok. 35 zł**

## GAME BOY PRINTER

Jeżeli zrobiłeś już zdjęcia przy użyciu specjalnej kamerki, powinieneś włożyć je do albumu. Ale wcześniej musisz je wydrukować dzięki specjalnej drukarence, która przyda się także, by pochwalić się kolegom wynikami z POKEMONA.

## GAME BOY CAMERA

Chcesz mieć zdjęcie znajomych? Zrób je swoją kamerką do GameBoya. Jakość obrazu jest, hmm... kiepska, ale za to możesz do niego dodawać swoje własne elementy, np. dokleić babci wąsy...

## HANDY PAK

Niektóre z dodatków do GB zasługują na miano prawdziwego kombajnu. Robią bowiem tyle rzeczy, że aż dziw, że nie potrafią śpiewać... Jeżeli więc chcesz zainwestować w swoją konsolkę, bez wątpienia powinieneś kupić taki gadżet. Do tej rodziny należy bardzo dobry Handy Pak. W tym superzestawie znajduje się lupa z podświetleniem oraz dwa głośniczki dające dźwięk stereo. Specjalna nakładka na konsolę ułatwia też sterowanie – w miejsce krzyżyka otrzymujesz znany z padów joystick.

**Cena: ok. 100 zł**

## POWER ZOOM

Chciałbyś, aby ekran był nieco większy, gdyż na tym niewiele widać? W takim razie musisz kupić sobie lupę, dzięki której Pokemon urośnie do gigantycznych rozmiarów. Większość lup ma od razu wbudowaną lampkę i oczywiście jest dostępna we wszystkich kolorach konsol.

**Cena: ok. 40 zł**

## SŁUCHAWKI STEREO

Ciągle musisz wyłączać dźwięk w swojej konsoli, bo muzyka zawsze komuś przeszkadza? Gra bez efektów dźwiękowych nie jest już tak atrakcyjna, ale przecież są słuchawki! Dzięki nim nie będziesz nikomu przeszkadzał, a zabawa nadal będzie świetna. Poza tym dźwięk ze słuchawek jest stereofoniczny i o wiele lepszej jakości niż z wbudowanego głośniczka. Oczywiście słuchawki są dostępne w takich samych kolorach jak konsole.

**Cena: ok. 30 zł**

## SURVIVAL KIT

Mała konsola jest dość delikatna i wszelkie mocniejsze uderzenia lub upadek z wysokości mogą ją uszkodzić. Nawet jeśli GBC przeżywa wypadek, to pęknięta obudowa czy porysowa

ny ekran na pewno nie dodają mu uroku. Dlatego warto kupić specjalny ochroniacz lub pokrowiec, który łagodzi wstrząsy, jakich może doznać konsola, i chroni delikatny ekran przed uszkodzeniem lub zarysowaniem.

**Cena: 20-45 zł**

Na pewno nie zdziwi cię wiadomość, że w sprzedaży są także modele konsolek specjalnie przygotowane z myślą o konkretnej grze. Najczęściej wyróżniają się one jedynie kolorem obudowy i jej ozdobami, ale to chyba oczywiste, że każdy szanujący się fan Pokemonów marzy o GBC z rysunkiem Pikachu.



# Potęga kablówki

## od telewizji do multimedialów

Telewizje kablowe zapoczątkowały swoją działalność w Polsce niecałe 10 lat temu. Jednak dopiero teraz zaczynają oferować naprawdę interesujące usługi

Aby skorzystać z nowoczesnych usług, trzeba mieć specjalny modem. Urządzenie to jest dość drogie (około 1200 zł), ale zwykle operatorzy kablówek wypożyczają je za darmo!

wszystkie programy nadawane są na określonych częstotliwościach. Kablówka też ma wydzielone pasmo – dzięki temu audycje z nadajników TV nie zakłócają programów z kabla.

W nowoczesnych instalacjach część tradycyjnych kabli zastąpiono światłowodami i urządzeniami optycznymi. Dzięki temu udało się poprawić jakość obrazu i dźwięku oraz zwiększyć liczbę dostępnych kanałów. Obecnie nikogo już nie dziwi możliwość odbioru np. sześciu programów telewizyjnych i podobnej liczby audycji radiowych, a ilość programów jeszcze się zwiększy w nowoczesnych sieciach cyfrowych!

Kablówka umożliwiła też rozwój płatnych telewizji kodowanych (Canal+, Wizja TV czy HBO). Teraz nie musisz już wypożyczać kosztownych dekoderek, wystarczy odpowiednia opłata i operator sieci odblokuje wybrany program.

**Telewizja to za mało...**

Operatorzy szybko zorientowali się, że używanie sieci tylko do transmisji programów TV jest marnotrawstwem. Przecież te sygnały zajmują jedynie „część kabla” (pewnych zakresów – np.

**Dobre, ale...**

■ Z powodu dużych kosztów przebudowy sieci kablowej tylko najwięksi operatorzy mogą sobie pozwolić na świadczenie dodatkowych usług. Co gorsze, nawet na obszarze, na którym działa dana sieć, podłączenie do Internetu może być niemożliwe.

■ W porównaniu z usługą SDI czy Neostradą TP S.A. dostęp przez kablówkę okazuje się bardziej opłacalny. Niższy jest zarówno abonament, jak i koszt podłączenia.

■ Szybkość działania sieci zależy od liczby korzystających z niej osób, jednak praktycznie zawsze przewyższa prędkość modemu.

■ Więcej informacji znajdziesz w Internecie: [www.astercity.com.pl](http://www.astercity.com.pl) oraz [www.chello.pl](http://www.chello.pl)

od 5 do 850 MHz – nie odbiera ani telewizor, ani radio). A więc można tam wepchnąć kilka innych rzeczy. Na przykład usługi telefoniczne! To oczywiście wymaga nowych urządzeń w stacji czołowej oraz połączenia całości z centralą telefoniczną, a także modernizacji sieci. Tak przygotowana instalacja pozwala już na transmisję sygnału w obie strony (co ci z telefonu, skoro nie można z niego skorzystać?). Ale przecież nie da się wsadzić kabla antenowego do telefonu! Do kompletu użytkownik dostał więc specjalny modem...

**Internet i inne bajery**

Skoro jest modem, to czemu nie umożliwić dostępu do Internetu? Przecież wystarczy zmodernizować (znowu wydatki!) stację czołową i podłączyć serwery z szybkimi łączami z Siecią. W ten sposób doszliśmy do ofert najnowocześniejszych kablówek. Dzięki jednemu kablukowi masz dostęp do wielu programów telewizyjnych i radiowych, usług telefonicznych (zawierających np. pocztę głosową czy identyfikację rozmówcy) oraz szybkiego dostępu do sieci ze stałą opłatą.

Oczywiście to nie koniec możliwości sieci. Coraz częściej słyszy się np. o telewizji na życzenie (tv-on-demand). Tutaj, podobnie jak w kinie, możesz sobie zamówić wybrany film wraz z najdogodniejszą godziną jego emisji. Korzystając ze specjalnej przystawki do telewizora, wybierasz odpowiednie opcje na ekranie i zamawiasz prywatny seans filmowy (jest to oczywiście dodatkowo płatne). Wkrótce możliwe będzie również podłączenie do sieci domowej instalacji alarmowej czy też np. wideotelefonu. Ale czy to jeszcze będzie sieć TV kablówek?

**B**yc może wyda ci się to niemożliwe, ale jeszcze kilka lat temu przeciętny telewizor mógł „zachwycać” się jedynie 3-4 programami TV, chyba że dysponował anteną satelitarną. To rozwiązanie też miało jednak swoje wady – oglądanie wszystkich interesujących programów wymagało nie tylko dużej anteny, ale i ciągłego jej przestawiania na kolejne satelity.

**Obrazy z kabla**

Rozwiązaniem tego problemu okazała się sieć telewizji kablowej. Do mieszkania szczęśliwca dochodził zwykły kabel antenowy, zapewniający odbiór kilkunastu programów. Co więcej, nie trzeba się było martwić, czy ktoś nie „zaopiekuje się” stojącą na dachu kosztowną anteną.

Jak funkcjonuje sieć kablówki? W bardzo prosty sposób! Sygnał telewizyjny

dociera z anten satelitarnych oraz zwykłych (a czasami nawet bezpośrednio ze studia telewizyjnego) do urządzenia nazywanego stacją czołową. Tam też trafiają sygnały stacji radiowych. Stacja czołowa wzmacnia sygnał oraz przetwarza go tak, aby nadawał się do transmisji w sieci. Jak zapewne wiesz,

**INFO**

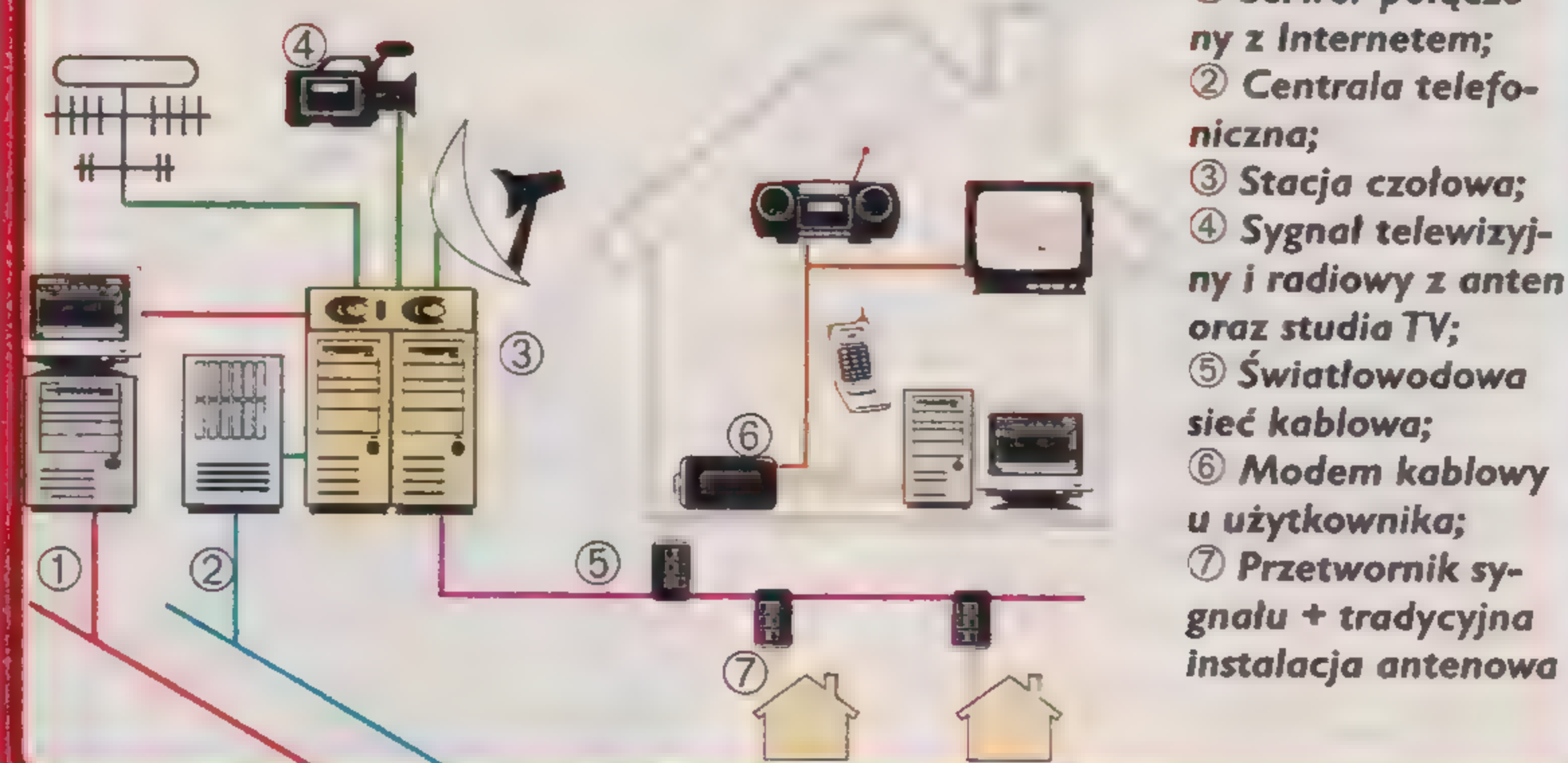
**Nie grzebać!**

■ Szczęśliwcy mający dostęp do Internetu przez kablówkę szybko znaleźli sposób na zmniejszenie opłat, udostępniając łącze w lokalnych sieciach komputerowych. Należy pamiętać, że takie działanie jest zabronione i grozi likwidacją łącza!

■ Oczywiście można zgłosić operatorowi chęć podłączenia większej liczby użytkowników do jednego łącza. Wiąże się to jednak z wyższymi opłatami.

■ Jakikolwiek samowolne zmiany w instalacji sieci kablowej mogą spowodować likwidację podłączenia!

**Schemat nowoczesnej sieci TV kablowej**



- ① Serwer połączony z Internetem;
- ② Centrala telefoniczna;
- ③ Stacja czołowa;
- ④ Sygnał telewizyjny i radiowy z anten oraz studia TV;
- ⑤ Światłowodowa sieć kablowa;
- ⑥ Modem kablowy u użytkownika;
- ⑦ Przetwornik sygnału + tradycyjna instalacja antenowa



# Łączymy się w Sieć!

Chciałbyś zagrać ze znajomym z sąsiedniego bloku w **QUAKE** i bez ograniczeń oglądać internetową telewizję? A może denerwuje cię wolny jak żółw modem? Czas pomyśleć o sieci!

**C**oraz więcej osób zaczyna budować w Polsce osiedlowe sieci komputerowe (LAN). Bardzo często jest to jedyny sposób, aby – nie wydając zbyt wielkich sum – uzyskać upragniony dostęp do Internetu. Przy zastosowaniu takiego rozwiązania wysokie koszty podłączenia stałego łącza czy nawet usługi SDI (podzielone przez liczbę chętnych osób) stają się całkiem znośne. Nie bez znaczenia jest też fakt, że firmy oferujące dostęp do Sieci często wręcz żądają, aby chętni z bloku

lub osiedla sami się zorganizowali i stworzyli odpowiednią instalację wewnątrz budynków. A więc przypomnijmy kilka najważniejszych informacji dotyczących sieci.

## Dwa standardy

Sieć można zainstalować, wykorzystując dwa różne standardy okablowania (czyli, mówiąc prościej, rodzaje przewodów). Najprostszą oraz tańszą metodą jest skorzystanie z przewodów BNC. Aby połączyć komputery, nie musisz inwestować w żadne dodatkowe akcesoria, wystarczą odpowiednie karty, przewody oraz tzw. trójniki z terminatorami. Po prostu łączysz komputery w tzw. łańcuszek szczęścia – od jednego do drugiego itd. Na końcach sieci umieszczasz terminatory i gotowe. Taka instalacja ma jednak ograniczenia. Pierwszym jest niewielka prędkość przesyłania danych – tylko 10 Mbitów na sekundę. Drugim – duża podatność sieci na uszkodzenie. Wystarczy w jednym miejscu przerwać kabel i już nic nie działa.

Drugą możliwością jest instalacja przewodów typu „skrętka” (przypominają one trochę kilkużyłowy kabel telefoniczny). W tym przypadku potrzebujesz nie tylko kart sieciowych, ale też tzw. koncentratorów. Musisz też poprowadzić dużo więcej przewodów – każdy komputer trzeba osobno połączyć z hub'em. Jest to droższe i bardziej kłopotliwe, ale w zamian

Najpopularniejsze karty sieciowe posiadają jedynie wyjścia RJ45 (dla kabla-skrętki)



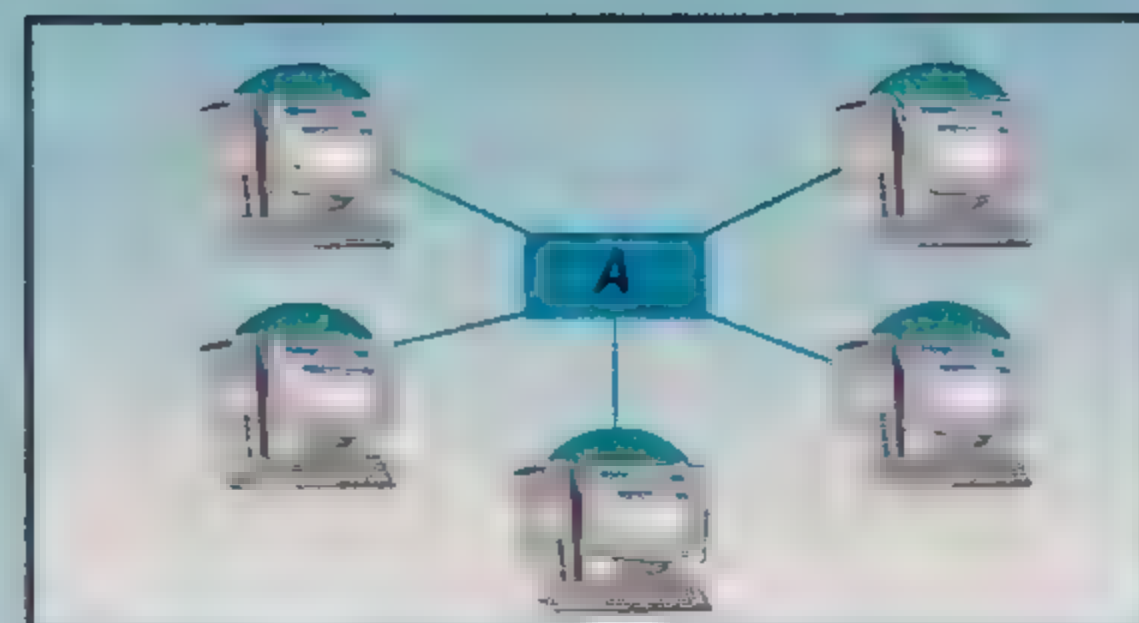
Najprostszy model huba to wydatek ponad 300 złotych. Modele z większą liczbą gniazd oraz pracujące z szybkością 100 Mbit/s są jeszcze droższe

skujesz prędkość do 100 Mbitów/s. Uszkodzenie jednego kabla nie ma jednak wpływu na pracę reszty sieci.

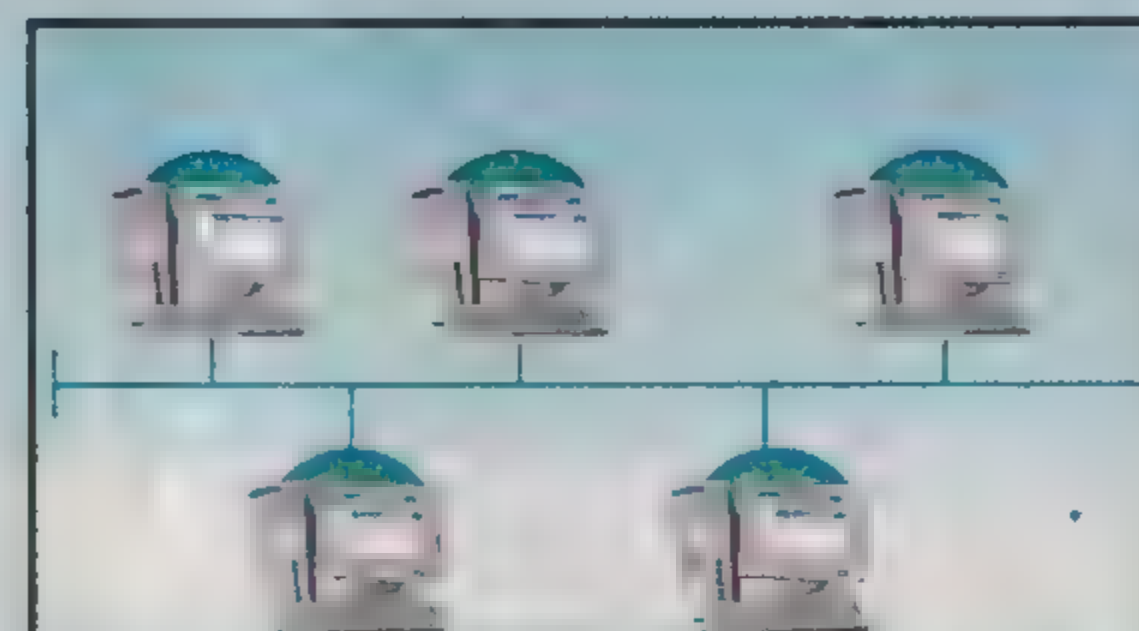
## Sieć z siecią

Aby podpiąć lokalną sieć do Internetu, musisz kupić komputer – po prostu ktoś musi zająć się obsługą przepływu danych z PC użytkowników do Internetu i z powrotem oraz zabezpieczeniem sieci przed atakami hakerów oraz wirusów. Do tego celu można użyć nawet słabego komputera z niewielką ilością pamięci, np. AMD K6 350 z darmowym systemem Linux. Dopiero do niego podpinasz łącze stałe, modem kablowy albo SDI.

Aby połączyć kilka komputerów (np. znajomych z tego samego bloku), nie trzeba stawiać serwera. W przypadku instalacji BNC wystarczą karty sieciowe i przewód. Taka sieć w zupełności się nada, aby grać w gry w trybie wieloosobowym, jednak może nie podołać połączeniu z Siecią.



Sieć typu „gwiazda”. Serwer (A) połączony jest z komputerami oddzielnymi przewodami typu „skrętka”



Przy sieci zbudowanej z użyciem kabli BNC możliwe są tylko konstrukcje typu „łańcuszek szczęścia”

## INFO

### Słowniczek

#### ■ LAN (Local Area Network)

Ta nazwa określa lokalną sieć komputerową, łączącą od kilku do kilkuset komputerów znajdujących się w stosunkowo niewielkiej od siebie odległości. W praktyce sieć lokalna obejmuje urządzenia znajdujące się w jednym lub kilku budynkach.

#### ■ Przewód BNC

Kabel przypominający z wyglądu zwykły przewód antenowy, służy do łączenia ze sobą komputerów wyposażonych w starsze karty sieciowe BNC.

#### ■ Mbit (Megabit)

Jednostka określająca szybkość przesyłania danych w sieciach lokalnych. Jeden Megabit to 1024 kbit. Najpopularniejsze karty i sieci pracują z prędkościami 10 lub 100 Mbitów.

#### ■ Hub

Nazywany inaczej koncentrator, jest elementem sieci wykorzystującym kable typu skrętka. Jego działanie można porównać do funkcjonowania rozdzielacza, pozwala on łączyć ze sobą wiele komputerów i rozbudowywać sieć.

#### ■ Fast Ethernet

Sieci pracujące z szybkością 10 Mbit nazywane są popularnie siecią Ethernet. Pracujące w standardzie 100 Mbitów – Fast Ethernet (szybki Ethernet).

Kupując kartę, warto nabyć model posiadający gniazda obu standardów: BNC ① i RJ45 ②



Na każdym końcu sieci BNC musi znajdować się terminator

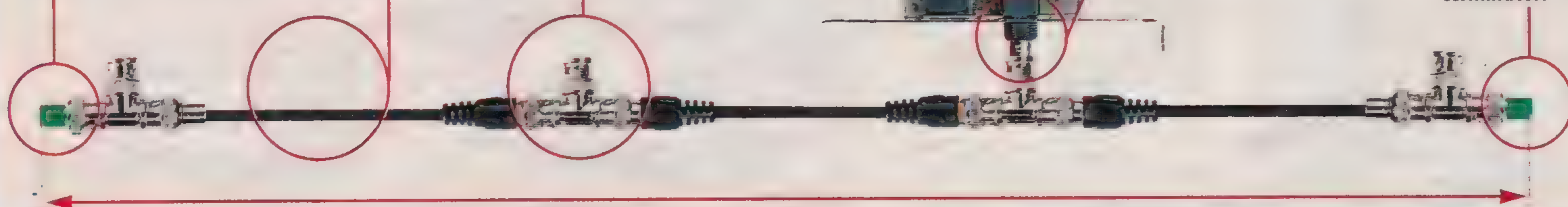
Karta sieciowa nie jest droгим urządzeniem – kosztuje bowiem około 50 złotych

Trójnik pozwala na podłączenie kolejnych użytkowników

Przewód BNC pomiędzy komputerami musi mieć minimum pół metra

Nawet łącząc dwa komputery, musisz użyć trójników!

Tak, tu też musi znajdować się terminator!



Maksymalna długość sieci BNC wynosi 250 metrów



# NADSZEDŁ CZAS REMONTU

W życiu każdego posiadacza komputera prędzej czy później nadchodzi przykry moment, kiedy stosunkowo nowy sprzęt przestaje spełniać pokładane w nim nadzieje...

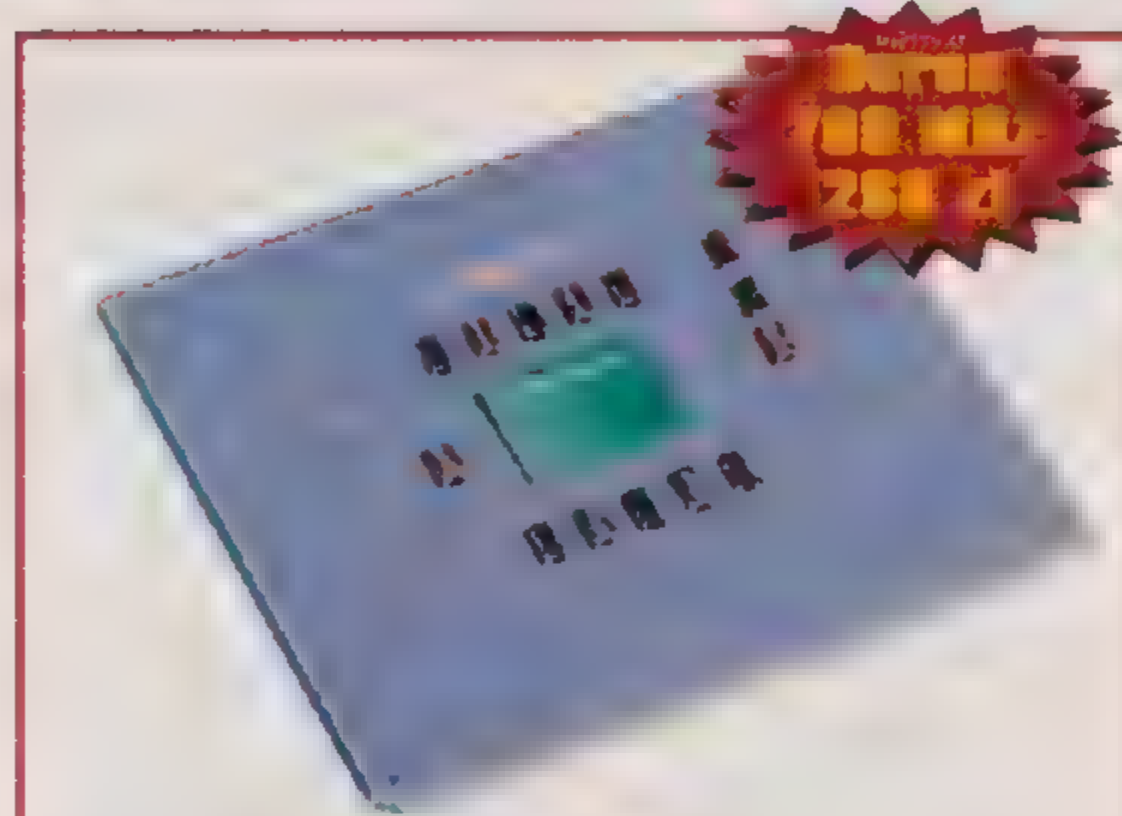
Zanim jednak wpadniesz w szal zakupów, musisz przemyśleć każdy swój krok. Wiadomo, pieniądze nigdy za wiele, a wszystkie modernizacje są zazwyczaj bardzo kosztowne. Powinieneś więc odpowiedzieć sobie na pytanie, do czego będziesz głównie używać swojego PC. Inne zakupy powinny przecież zrobić miłośnicy szybkiej akcji w QUAKE, a inne osoby, które chcą komponować muzykę.

## Monitor

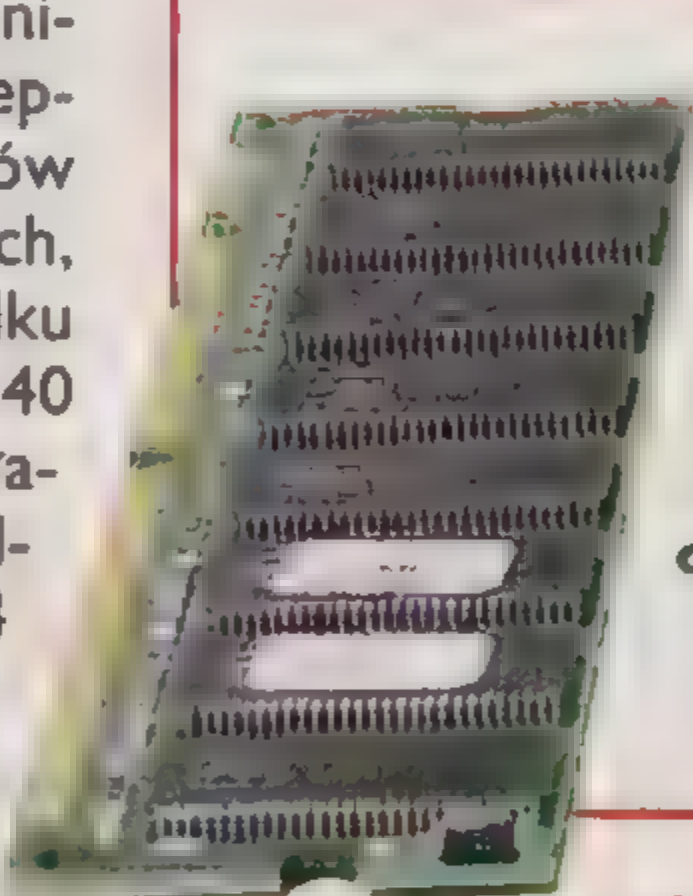
Przy modernizacji komputera nie oszczędzaj na monitorze, gdyż jest to zakup przynajmniej na kilka lat. Monitor 14-calowy warto wymienić na lepszy. Większość gier i programów działa w wysokich rozdzielczościach, a zalecana rozdzielczość w przypadku monitorów 14" wynosi tylko 640 x 480 punktów. Lepsze modele działają co prawda w wyższych rozdzielczościach (np. 800 x 600 czy 1024 x 768), jednak odbywa się to kosztem mniejszej częstotliwości odświeżania obrazu. A właśnie od tego zależy zmęczenie oczu podczas pracy z komputerem.

Monitory 15-calowe oferują rozdzielczość i częstotliwość odświeżania obrazu, które w zupełności wystarczają do codziennej pracy z komputerem. Na lepszych modelach bez problemu uzyskasz rozdzielczości 1024 x 768, choć wielu producentów

15-calowy monitor to dzisiaj absolutne minimum! Warto jednak rozejrzeć się za czymś większym...



Proponujemy dla oszczędnych i wymagających: procesor Duron AMD! Za stosunkowo niewielkie pieniądze twój komputer będzie pracował szybciej



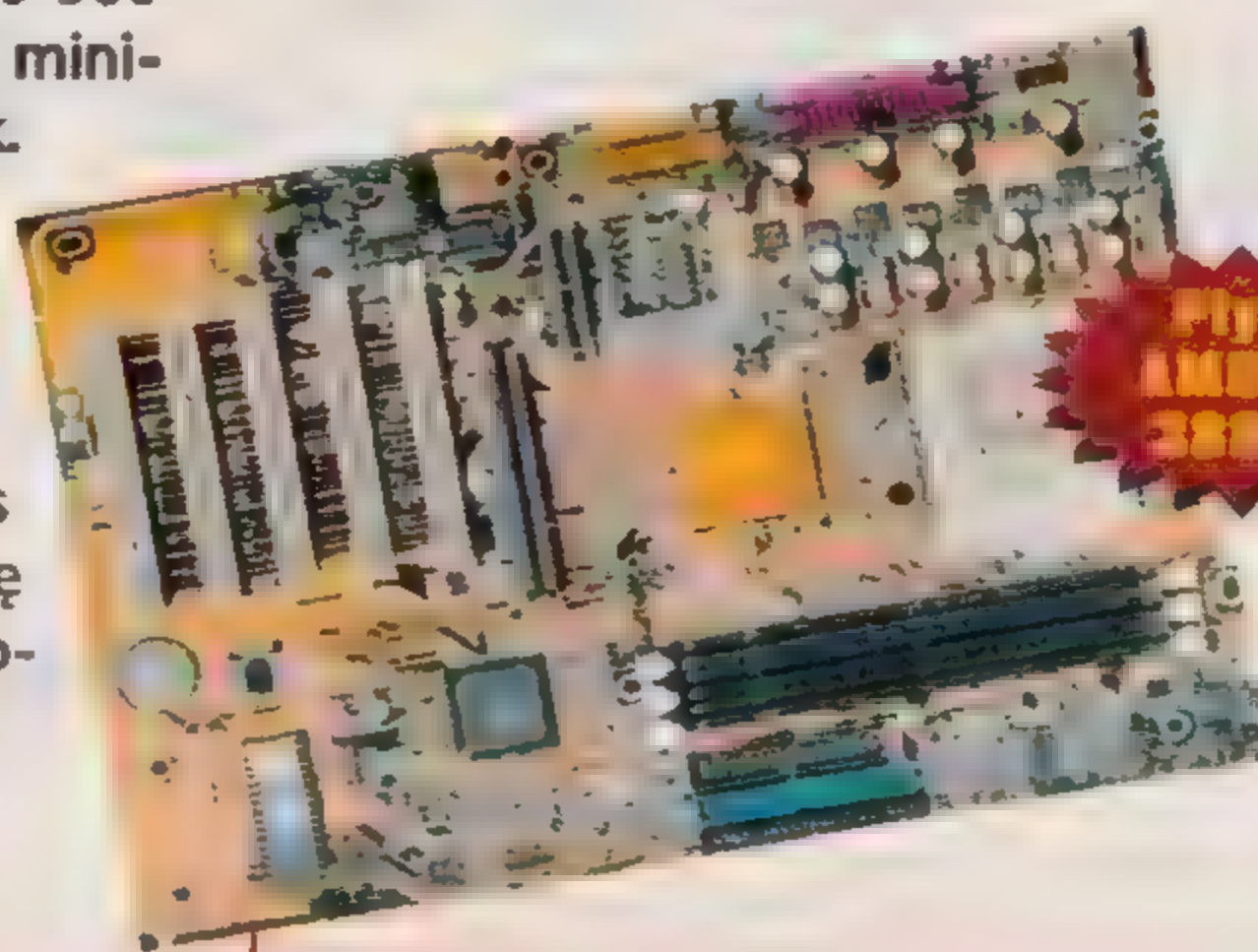
Pamięci nigdy za dużo! Ta reguła potwierdza się zwłaszcza przy pracy w Windows. Warto kupić co najmniej 128 MB RAM'u

zaleca pracę w rozdzielczości 800 x 600 jako optymalną dla tej przekątnej ekranu.

Nowy monitor 15-calowy możesz kupić już za 650-750 zł. Przystępne są także ceny monitorów 17" (950-1300 zł), które znacznie zwiększają komfort pracy i zabawy.

## Procesor

Procesor jest sercem komputera, to on decyduje o jego szybkości i wykonuje większość obliczeń. Ceny tego podzespołu są obecnie dość niskie, np. Pentium III 700 MHz – 790 zł, Pentium II 700 MHz – 570 zł. Procesory Celeron i Celeron II są średnio o 100-300 zł tańsze. Obecnie niezbędne minimum to Pentium III 550MHz (ok. 550 zł), ewentualnie Celeron lub AMD Duron o podobnych możliwościach. Ceny tych dwóch ostatnich nie są wygórowane. Jeśli masz większy zapas gotówki, możesz pokusić się o AMD Athlon lub najszybsze modele Pentium III.



## Płyta główna

Płyta główna to jeden z najważniejszych elementów komputera: na niej umieszczasz kartę graficzną, muzyczną, pamięć RAM, procesor i inne podzespoły. Na jej zakupie nie warto oszczędzać, gdyż dobrze dobrany model powinien ci wystarczyć nawet na kilka lat.

Przy wyborze płyty głównej zwróć uwagę przede wszystkim na to, jakie typy procesorów obsługuje oraz jakie są możliwe częstotliwości pracy szyny głównej (FSB). Płyty główne posiadające szynę pracującą z częstotliwością 100 MHz to obecnie standard. Jednak zdecydowanie lepiej kupić płytę z szyną o częstotliwości przynajmniej 133 MHz lub wyższą. Dzięki temu twój komputer będzie pracował szybciej, a w przyszłości w pełni wykorzysta możliwości nowych procesorów.

Każda płyta posiada chipset, czyli układ scalony, który decyduje o tym, jaki typ procesora będziesz mógł używać, a także odpowiada za współpracę wszystkich elementów komputera. Godny polecenia jest chipset BX firmy Intel. Jest stabilny i bez problemów współpracuje z procesorami Pentium III, Pentium II i Celeron. Płyta z maksymalną częstotliwością szyny głównej 133 MHz i wyposażona w chipset BX kosztuje ok. 550 zł.

Z płyt dla procesorów Pentium II/III/Celeron warto wymienić te z chipsetami VIA Apollo Pro, Intel 810 oraz Intel 815. Oferują one szybszy kontroler dysków, umożliwiają wykorzystanie większej ilości pamięci RAM i uzyskanie wyższych częstotliwości pracy szyny głównej. Istnieje kilka wer-

**SUPER  
OKAZJA**

teraz taniej!  
**20%**

CD/CD-R/DVD-ROM  
**5x szybciej**

**EXTRA  
ZAKUP**

## Ceny giełdowe

Płyty dla AMD Athlon/Duron

Gigabyte GA-7ZM	420 zł
PcChips M807	380 zł
MSI MS-6340	450 zł

Płyty ze złączem Socket 370

Abit VH6-II, ATA/100	460 zł
Asus CUV4X	490 zł
Shuttle AV22	500 zł

Procesory

AMD Duron 700 MHz	260 zł
AMD Duron 750 MHz	270 zł
AMD Duron 800 MHz	330 zł
AMD Duron 850 MHz	430 zł

Intel Celeron 700 MHz	380 zł
Intel Celeron 766 MHz	520 zł
Intel P III 600 MHz	520 zł

AMD Athlon 750 MHz	340 zł
AMD Athlon 800 MHz	540 zł

(ceny z początku kwietnia)

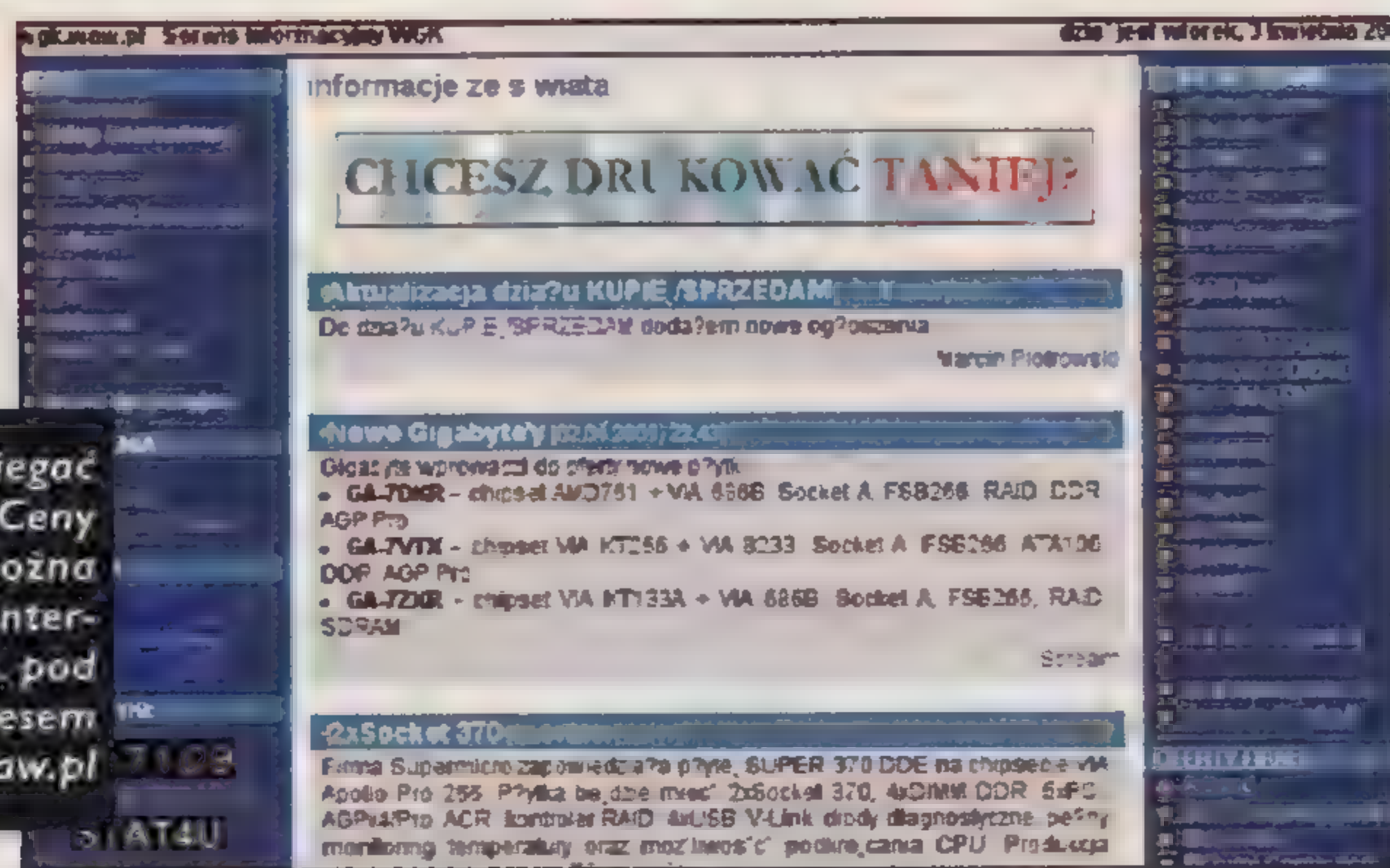
Dobra, szybka płyta główna dla AMD Durona to wydatek nie mniejszy niż ok. 550 złotych. Oczywiście cena zależy od możliwości płyty głównej oraz jej producenta. Firmowe konstrukcje są znacznie droższe



# COMPUTER



Nie musisz biegać po mieście! Ceny akcesoriów można sprawdzić w Internecie – np. pod adresem [www.wgk.waw.pl](http://www.wgk.waw.pl)



Jeżeli się na płycie, jest AGP, przynajmniej w wersji 2x (najlepiej 4x). Wszystkie nowe karty graficzne wykonane zostały bowiem w tym standardzie!

## Pamięć RAM

Gdy masz już wspaniały monitor, szybki procesor oraz płytę główną, a twój komputer nadal pracuje ospale, oznacza to, że posiadasz zbyt mało pamięci RAM. Obecnie najpopularniejsze są pamięci RAM w modułach typu DIMM i większość nowych płyt posiada gniazda tego typu. Ostatnio dużą popularność zdobywają również pamięci DDR RAM, ale są one dużo droższe, a w przypadku ich współpracy z procesorami średniej klasy, zysk na szybkości nie będzie zbyt duży.

64 MB RAM to obecnie absolutne minimum, jednak o wiele lepiej wybrać 128 MB RAM'u (cena ok. 210 zł). Zwróć też uwagę na maksymalną częstotliwość, z jaką może pracować pamięć. Najlepiej kupić moduły pracujące z częstotliwością 133 MHz, tym bardziej, że różnica cenowa jest niewielka – ok. 20 zł między pamięcią 100 MHz a 133 MHz.

## Dysk twardy i karta graficzna

Brakuje ci jeszcze dużego dysku twardego i dobrej karty graficznej. Oczywiście im większy i szybszy dysk, tym lepiej. Minimum to dyski 10 GB, a i ta pojemność szybko może okazać się niewystarczająca. Pamiętaj, że im większy

dysk kupisz, tym mniej zapłacisz za każdy 1 MB, np. dysk o pojemności 10 GB kosztuje ok. 430 zł, a 20 GB – ok. 500 zł.

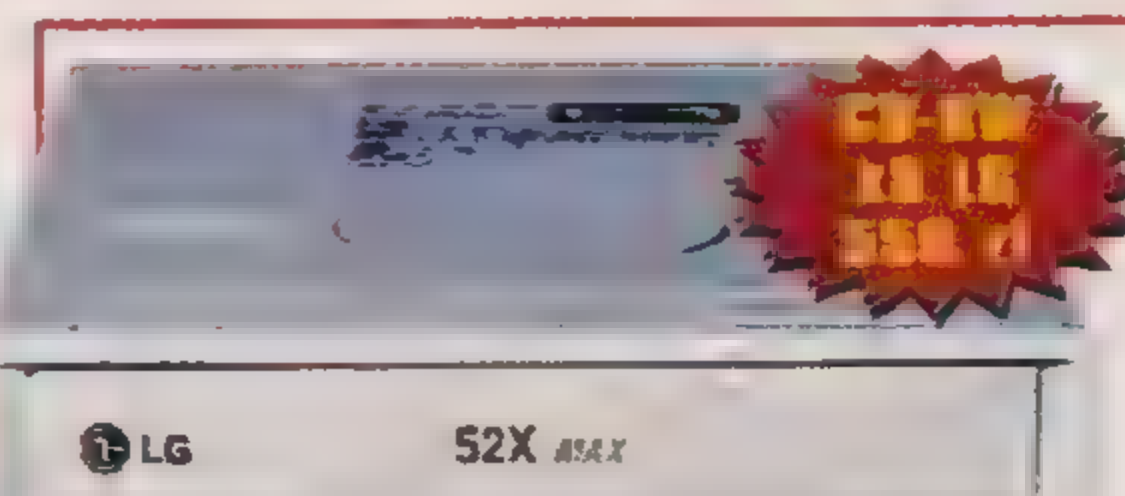
Zakup karty graficznej obsługującej obecne standardy 3D uprzyjemni ci chwile spędzone przed komputerem. Jeśli twoja płyta główna ma slot AGP, kup kartę posiadającą takie właśnie złącze. Jeżeli jednak posiadasz płytę z PCI, to zastanów się nad wymianą jej na model z AGP. Karty graficzne wykonane w standardzie PCI są po prostu o wiele wolniejsze, a poza tym nowe modele pojawiają się prawie wyłącznie w wersji AGP.

Ze względu na stosunek ceny do jakości warto nabyć produkt z procesorem firmy Nvidia – karty z rodziny TNT2 lub model z serii GeForce 2. Najtańsza, dość dobra karta PCI, to RIVA TNT2 M64 – kosztuje ok. 220 zł. Spośród kart PCI najlepsza jest RIVA TNT2 ULTRA (ok. 510 zł). Jednak za podobną kwotę można kupić o wiele szybsze karty AGP. Modele z procesorem GeForce2 w wersji MX kosztują ok. 500 zł. Dla wymagających przeznaczono GeForce2 GTS – ok. 1400 zł.

Teraz już wiesz, że skompletowanie wszystkich elementów komputera tak, by działały prawidłowo, wcale nie jest takie proste. Ale trening czyni mistrza. A gdy już ci się uda, czeka cię wiele przyjemnych dni i wieczorów spędzonych w towarzystwie twojego kochanego peceta. Warto więc trochę się pomęczyć i przeprowadzić kompleksowy remont komputera.



Dysk twardy powinien być pojemny i szybki. Nie warto kupować napędu mniejszego niż 10 GB, bo szybko zabraknie ci na nim miejsca. Warto też wybrać działający w standardzie ATA-100 (będzie szybszy)



Wymieniając napęd CD-ROM na nowszy, zastanów się, czy bardziej nie opłaci ci się kupić DVD-ROM'u lub nagrywarki

## INFO

### Kupić, czy nie?

Wiele osób „ratuje” stary sprzęt, wymieniając sam procesor. Niestety, zakup AMD K6/550 MHz jest tylko przedłużeniem agonii. W ostateczności i tak trzeba będzie kupić nową płytę główną...

Jeśli masz mniej gotówki, wybierz tańszy model AMD Durona i porządną płytę główną. Za jakiś czas będziesz mógł zamienić procesor na szybszego Athlona.

Wielu producentów umieszcza na płycie kartę dźwiękową lub graficzną. Ta pierwsza, choć zwykle bardzo przeciętna, może się przydać. Ta druga zwykle jest tylko dodatkowym problemem!

Szybki CD-ROM to marzenie wielu użytkowników. Ale napędy działające z szybkościami x50 i więcej potrafią... niszczyć płyty!

Coraz popularniejsze są pamięci 133 MHz, ale sprzedawcy czasem próbują „wepchnąć” nabywcy starsze 100 MHz!

Pamiętaj, że ceny sprzętu rosną przed świętami i innymi okresami wzmożonych zakupów (np. Komu-nie). Warto więc troszkę poczekać i kupować taniej.



Dobra karta graficzna też się przyda. GeForce3 jest jeszcze za drogi, ale GeForce2 można kupić za 850 zł, a GeForce2 MX za 450 zł

## TIPSY

### Sklep i giełda

Czasy, gdy ceny giełdowe były co najmniej 2-krotnie niższe od sklepowych, już dawno minęły, obecnie różnica jest naprawdę niewielka.

Giełda okazuje się jednak pomocna, gdyż w jednym miejscu można porównać oferty kilku firm.

Przed zakupem warto sprawdzić, czy firma ma oficjalną siedzibę, numer NIP oraz REGON. Zyskasz pewność, że firma istnieje i nie trudni się tylko nabieraniem klientów.

Przeczytaj uważnie warunki gwarancji. Może ona wynosić tylko 3 miesiące, a nie rok!

Sprawdź też lokalizację serwisu, aby nie okazało się, że uszkodzoną kartę graficzną musisz przesać np. z Zakopanego do Gdańska.

### Uwaga w sklepach!

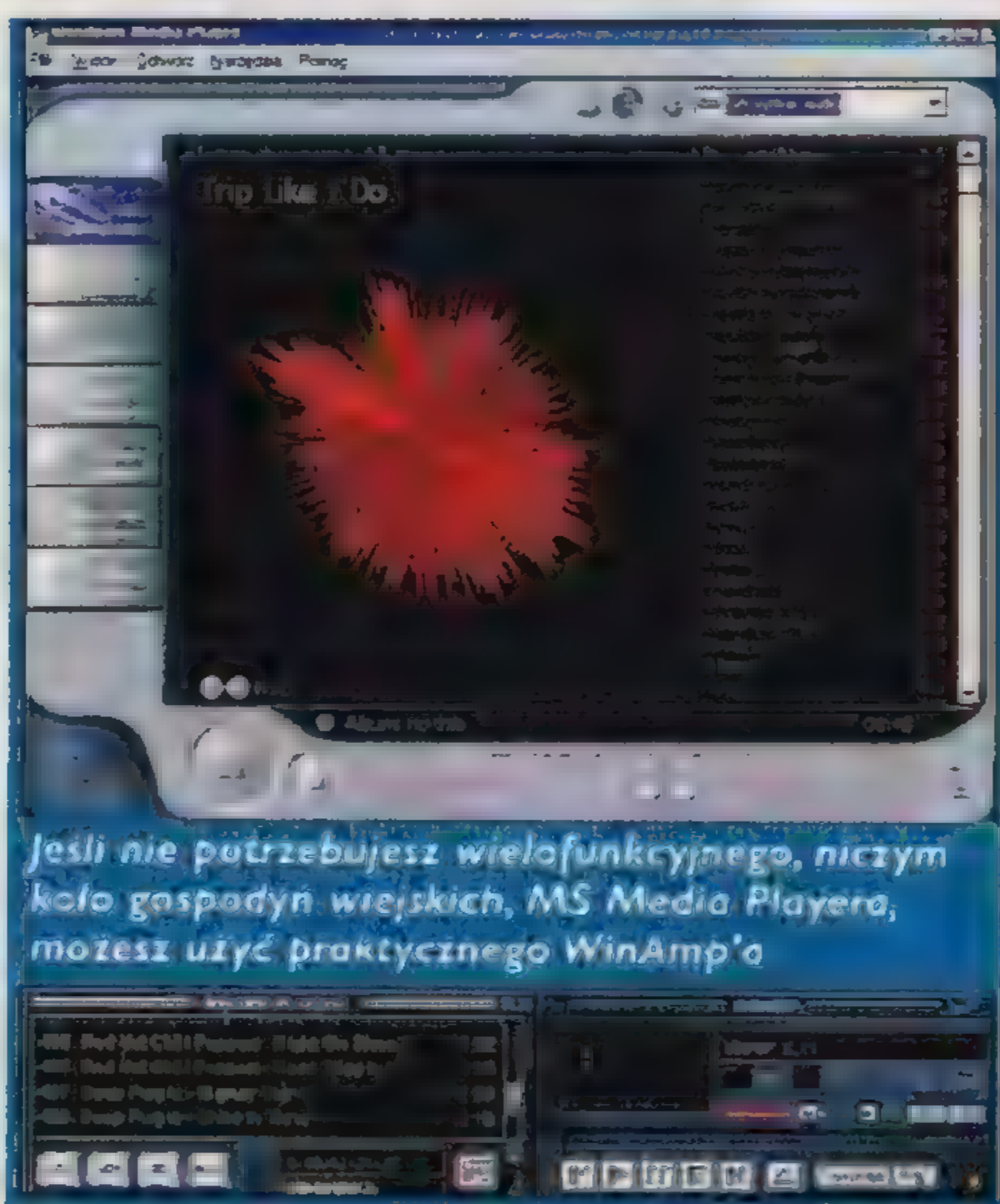
Niekiedy sprzedawcy kompletnie nie znają się na tym, co sprzedają i mogą poinformować cię o „rewelacyjnych możliwościach” podejrzanie taniego sprzętu. A potem okazuje się, że np. modem źle działa z pro-

cesorami AMD albo karta dźwiękowa nie ma wejścia na CD-ROM. Warto więc, aby uniknąć kłopotów, na zakupy wybrać się z kims zaufanym i znającym się na sprzęcie.



# Co zainstalować na PC

Kiedy wreszcie kupisz swój upragniony, nowy komputer, przyniesiesz go do domu, podłączysz kable i uruchomisz... okazuje się, że twardy dysk świeci pustkami



Jeśli nie potrzebujesz wielofunkcyjnego, niczym koło gospodyń wiejskich, MS Media Playera, możesz użyć praktycznego WinAmp'a

**B**rakuje ci podstawowych programów, a niektóre pliki w ogóle nie chcą się otwierać? Trzeba zacząć powoli „zbierać” wszystkie potrzebne elementy.

Po świeżej instalacji Windows naprawdę można się przestraszyć. Wszystko chodzi bardzo szybko (przez 2 miesiące...) i brakuje niezbędnych programów. Od czego więc zacząć? Przede wszystkim zastanów się, co tak naprawdę będzie ci potrzebne, a potem poszukaj w Sieci darmowego

odpowiednika komercyjnego programu. Dzięki temu zaoszczędzisz nawet kilkaset złotych.

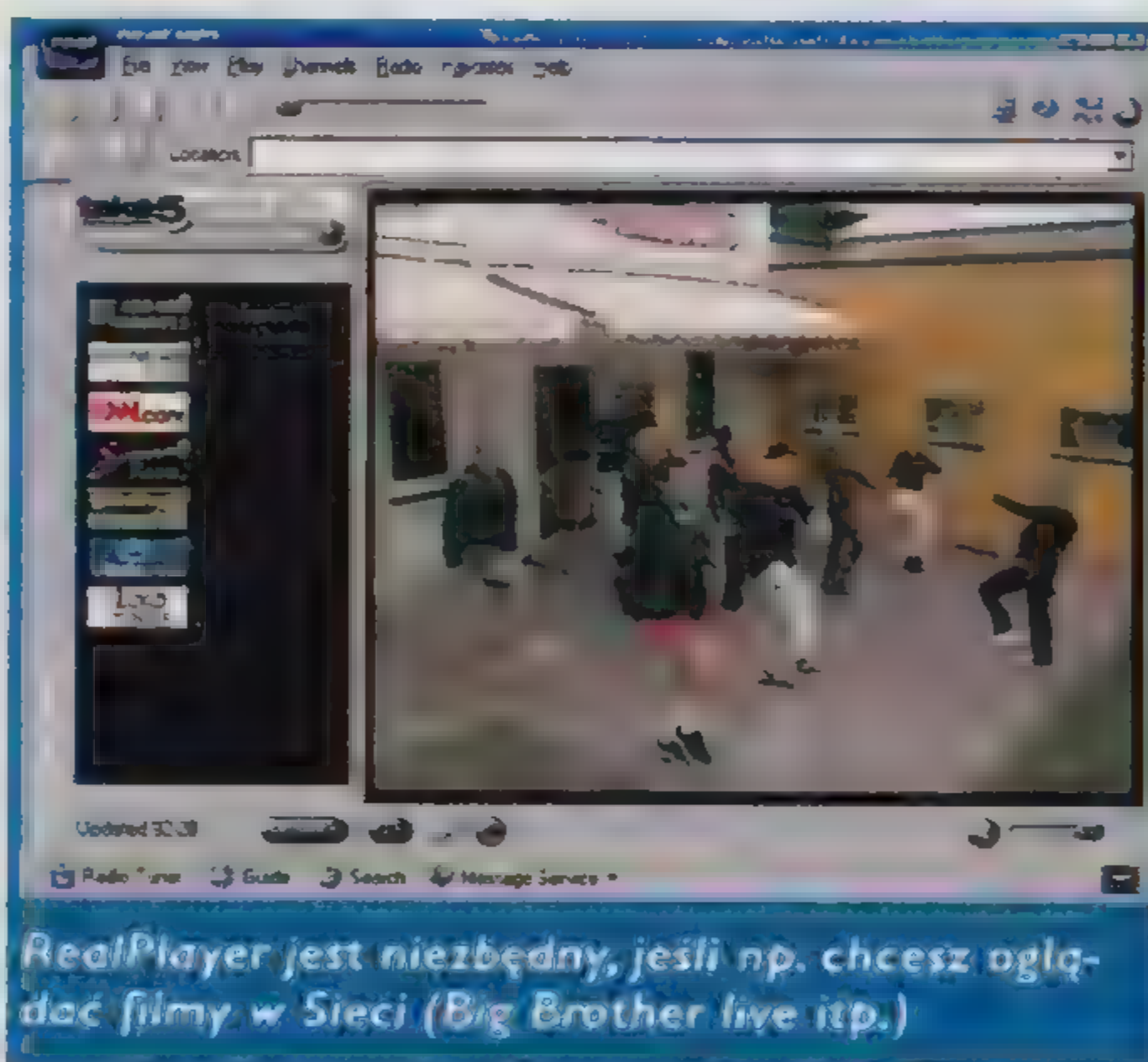
## Po pierwsze: praca

Każdy z nas musi od czasu do czasu napisać jakiś tekst i podliczyć coś w arkuszu kalkulacyjnym. Zazwyczaj wykorzystuje się do tego pakiety biurowe typu MS Office. Niestety, koszt zakupu takiego zestawu jest bardzo wysoki i sięga kilku tysięcy złotych. Czy zatem przeciętny użytkownik skazany jest na dożywotnie używanie systemowego WordPada? Niekoniecznie. Istnieje spora grupa darmowych programów mogących zastąpić drogiego konkurenta. Najważniejszym z nich i najbardziej rozbudowanym

jest StarOffice firmy Sun. Podobnie jak Office Microsoftu, jest on kompletnym pakietem biurowym zawierającym między innymi edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny oraz programy do obsługi Internetu. Ogromną zaletą StarOffice jest także to, że potrafi on bezproblemowo odczytywać i zapisywać dokumenty stworzone przy pomocy

programów MS Office. Umożliwia to przenoszenie danych stworzonych np. w szkole na komputerach wyposażonych w produkt Microsoftu. Program Suna jest dostępny za darmo i, co najważniejsze, w polskiej wersji językowej. W Sieci znajdziesz jeszcze więcej darmowych edytorów i arkuszy kalkulacyjnych, ale nie dorównują one swoją funkcjonalnością produktom Microsoftu i Suna.

Konkurencją dla Microsoftu może być także... sam Microsoft. Zamiast drogiego i nie do końca wykorzysty-

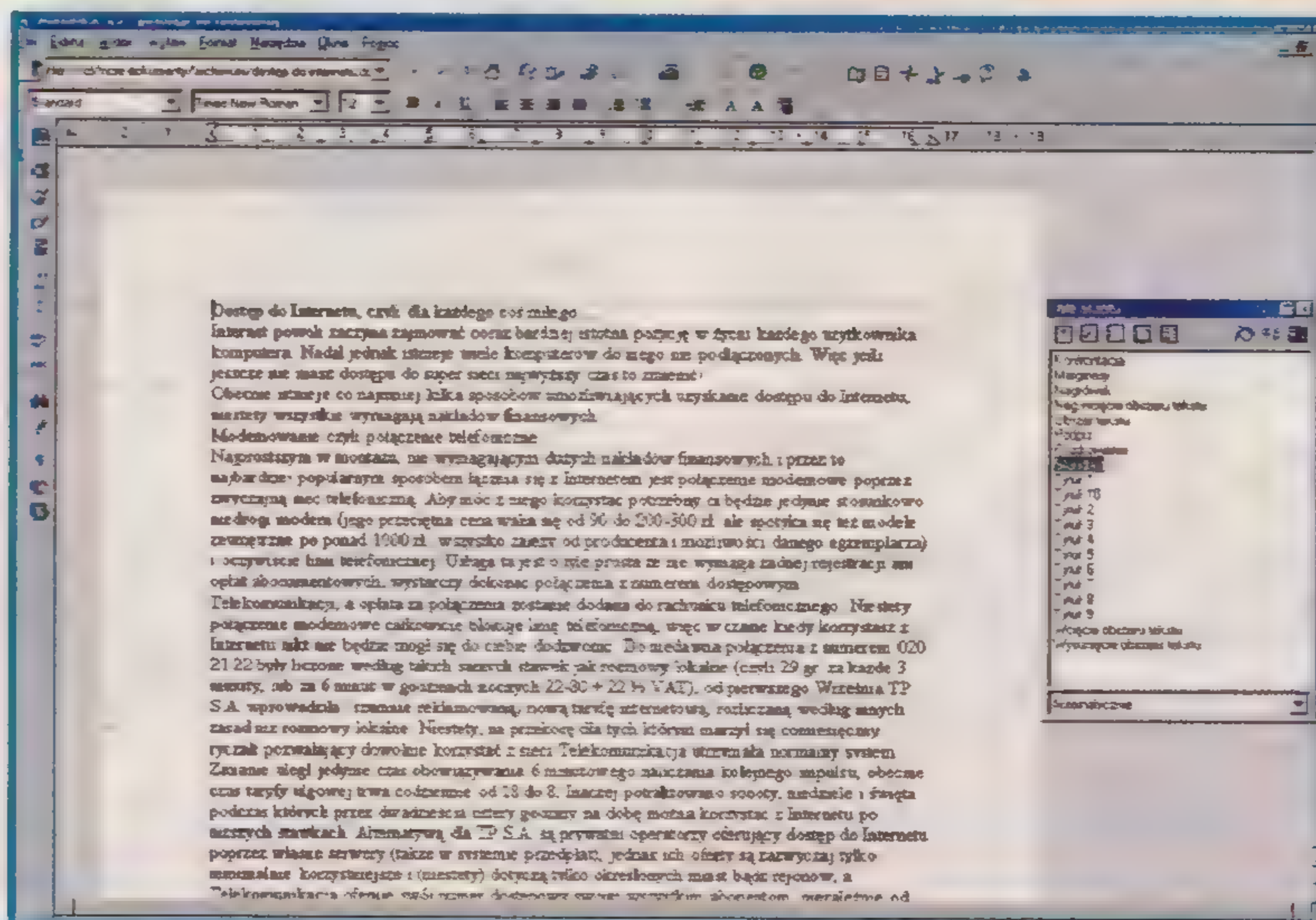


RealPlayer jest niezbędny, jeśli np. chcesz oglądać filmy w Sieci (Big Brother live itp.)

## TIPSY

### Nadmiar szkodzi!

- + Nadmiar oprogramowania bywa dla Windows wręcz zabójczy. Po zainstalowaniu wszystkiego, co tylko wpadnie ci w ręce, możesz się przekonać, że system bardzo zwolnił albo zaczął się dziwnie zachowywać.
- + Aby tego uniknąć, stosuj następującą zasadę: instalujesz tylko to, co niezbędne. Jeśli czegoś nie potrzebujesz – po obejrzeniu i testach odinstalowujesz natychmiast z dysku twardego twojego komputera.



Po co wydawać majątek na MS Worda? Darmowy StarOffice w zupełności zaspokoi nawet bardzo wygórowane wymagania użytkowników



Przepraszam,  
ja tu tylko  
instaluję  
nowe  
programy!

wanego Office'a, zawsze można kupić znacznie tańszy MS Works. Jest mniej skomplikowanym, ale równie funkcjonalnym zestawem oprogramowania przeznaczonym dla domowego użytkownika.

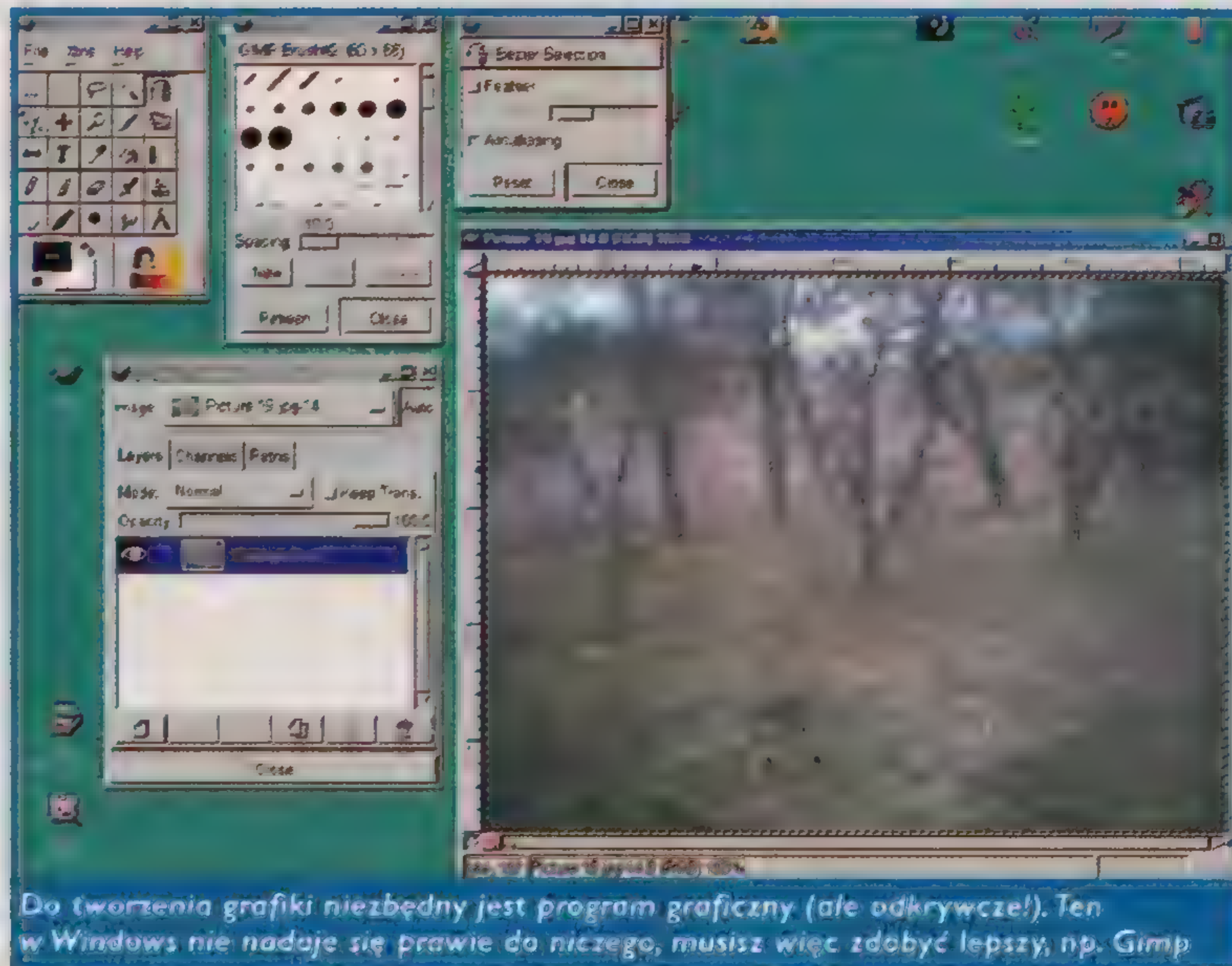
### Po drugie: rozrywka

Z tym tematem kojarzą się przede wszystkim gry, ale rozrywka to także pliki multimedialne zawierające obraz lub muzykę. Do ich otwierania można używać systemowego odtwarzacza, zazwyczaj jednak nie jest to najlepsze rozwiązanie. Zajmuje on dużo miejsca, jest powolny i ma dość kontrowersyjny wygląd. Można go zastąpić prostymi i skutecznymi programami. Do odtwarzania wszelkiego typu plików dźwiękowych przydatny jest zwłaszcza WinAmp. Mały, prosty w obsłudze, doskonale sprawdza się nawet na słabszych komputerach. Ponadto, dzięki systemowi skórek, każdy może dostosować jego wygląd do własnych upodobań. Podobnie wygląda sytuacja z filmami w standardzie mpg. Zamiast systemowego playera można wykorzystać małego programik XingMPEG, który doskonale spełnia swoje zadanie. W Internecie można się także spotkać z plikami Real, służącymi

zazwyczaj do szybkiego przesyłania dźwięków lub obrazów przez Sieć. Aby z nich skorzystać, trzeba zainstalować program RealPlayer, który dodatkowo może służyć do odsłuchiwania Mp3 i innych plików dźwiękowych.

### Co do czego?

Pracując z komputerem, będziesz spotykał się z wieloma typami plików. Część z nich Windows otworzy przy pomocy dołączonego oprogramowania. Aby móc korzystać z innych, sam będziesz musiał poszukać dodatkowych aplikacji. Najczęściej spotykanymi plikami są dokumenty tekstowe oraz pliki stron internetowych. Pierwsze z nich możesz spokojnie przeglądać i zmieniać przy pomocy obecnego



Do tworzenia grafiki niezbędny jest program graficzny (ałe odkrywcze!). Ten w Windows nie nadaje się prawie do niczego, musisz więc zdobyć lepszy, np. Gimp

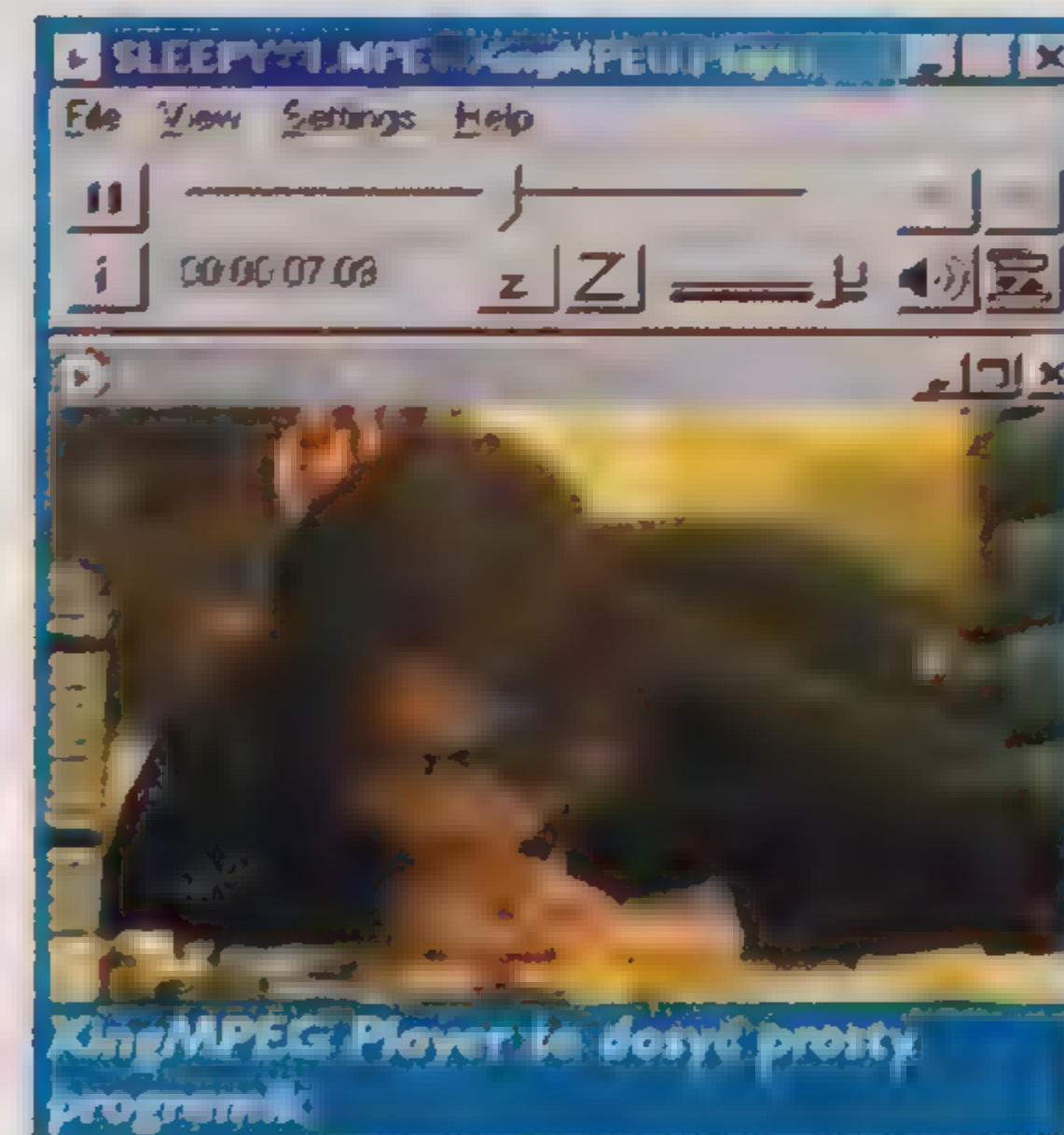
w każdym Windows WordPada. Do pisania bardziej skomplikowanych tekstów postaraj się o jakiś większy edytor tekstu (np. darmowy StarWriter z pakietu StarOffice). Strony internetowe można przeglądać przy pomocy standardowego Internet Explorera lub doinstalowując inny program np. Netscape – tutaj największą rolę odgrywają własne przyzwyczajenia. Pliki graficzne potrafi otwierać i edytować systemowy Paint – zazwyczaj sprawdzi się, jeśli będziesz chciał obejrzeć jeden

obrazek. Jeśli natomiast często oglądasz spore kolekcje zdjęć, powinieneś zainstalować jakąś przeglądarkę, np. ACDSee. Umożliwia ona oglądanie miniaturki kilku plików jednocześnie, przechodzenie pomiędzy obrazkami w jednym katalogu i wiele innych funkcji, których Paint po prostu nie posiada. Jeśli natomiast zamierzasz przetwarzać zdjęcia czy tworzyć fotomontaże, zapoznaj się z jakimś fotoedytorem. Może to być np. Microgrfx Picture Publisher czy doskonały i darmowy Gimp. Większość plików multimedialnych można otwierać Odtwarzaczem Multimedialnym, ale do słuchania muzyki najlepszy jest jakiś mniejszy program, np. WinAmp.

Ściągając coś z Internetu, często natrafisz na pliki upakowane w standar-

dzie zip czy rar. Aby móc z nich skorzystać, musisz je rozpakować. Tutaj doskonale sprawdzą się WinRAR i WinZip.

Wszystkie darmowe programy najlepiej ściągnąć z Internetu. Niektóre z nich są jednak dość obszerne, więc aby zaoszczędzić czas i pieniądze można szukać ich na płytach dołączanych do czasopism komputerowych.

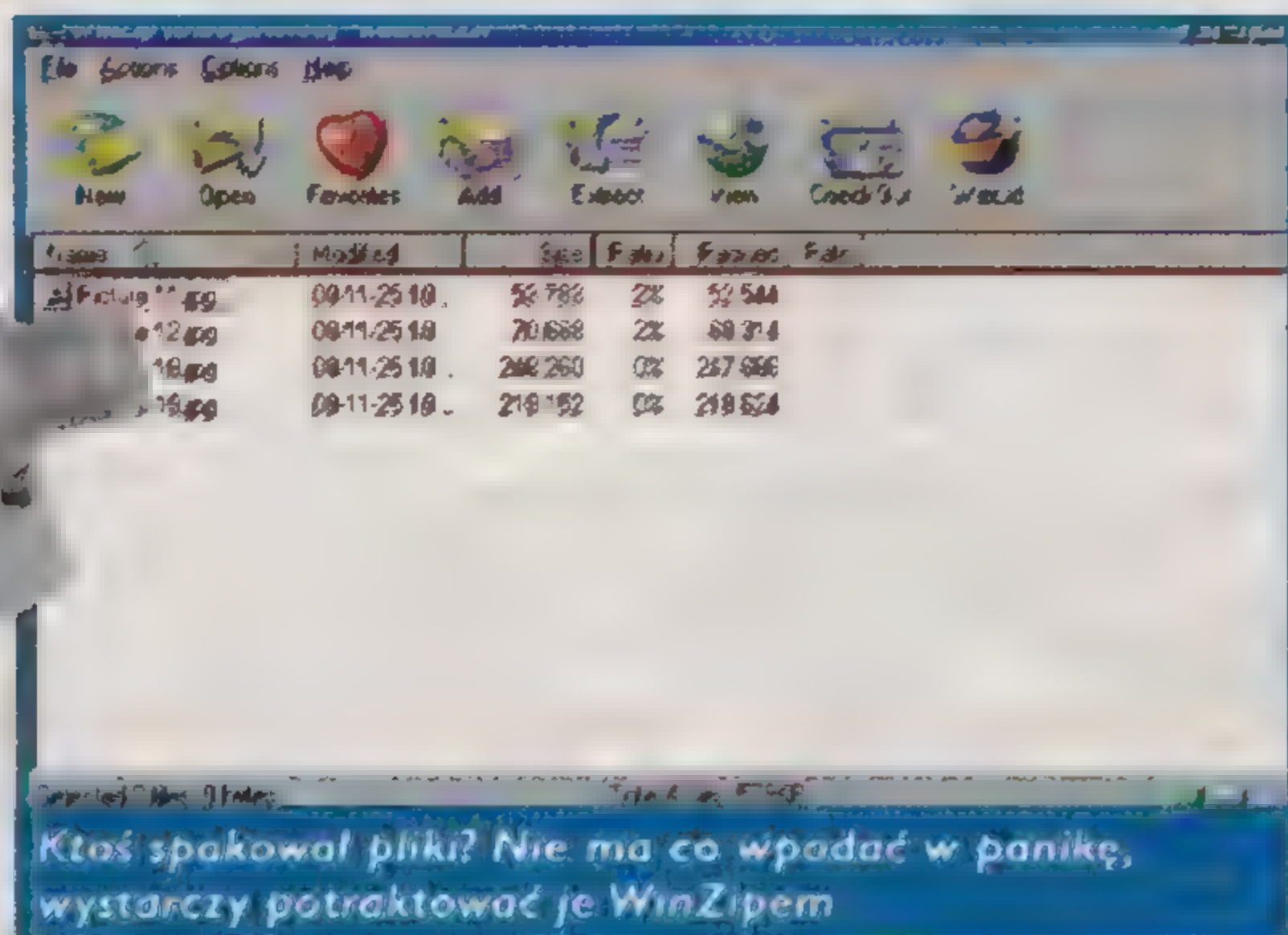


XingMPEG Player to dość prosty programik

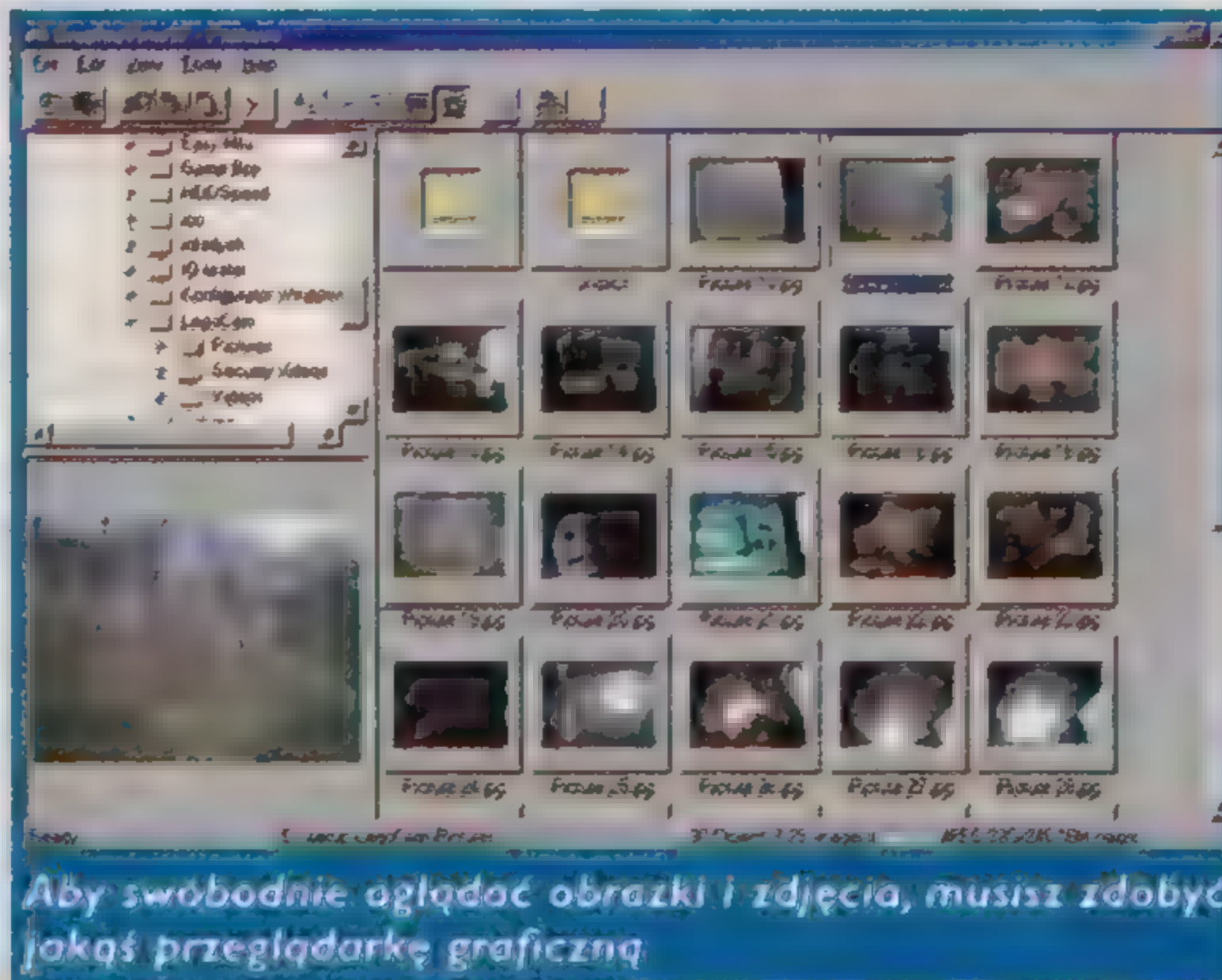
## INFO

### Czym to otworzyć?

- + \*.doc, \*.rtf, \*.txt – dokumenty tekstowe – dowolny edytor tekstu, np. MS Word, StarWriter
- + \*.xl, \*.xls, \*.xlt – pliki arkusza kalkulacyjnego – MS Excel lub StarCalc
- + \*.html, \*.htm – strony internetowe – przeglądarka internetowa, np. Netscape lub Internet Explorer
- + \*.bmp, \*.jpg, \*.jpeg, \*.tif, \*.tiff, \*.gif, \*.eps, \*.pic – pliki zawierające grafikę – dowolna przeglądarka obrazków np. ACDSee lub GCViewer lub program graficzny, np. systemowy Paint
- + \*.avi, \*.mpg, \*.mpeg, \*.mov, \*.dat – pliki z filmami – systemowy odtwarzacz multimedialny lub np. Xing-MPEGPlayer. Dla plików .mov QuickTimePlayer
- + \*.mp3, \*.wma, \*.wav, \*.mod – pliki dźwiękowe – odtwarzacz dźwiękowy, np. WinAmp lub systemowy odtwarzacz multimedialny
- + \*.rar, \*.zip, \*.arj, \*.lha – archiwa z upakowanymi danymi – odpowiedni WinRAR, WinZip lub np. Power Archiver
- + \*.ra, \*.rm – pliki Real zawierające multimedia – RealPlayer



Ktoś spakował pliki? Nie ma co wpadać w panikę, wystarczy potraktować je WinZipem



Aby swobodnie oglądać obrazki i zdjęcia, musisz zdobyć jakąś przeglądarkę graficzną



# Historyjka z Worda

Twoje zdjęcia z imprezy czy wakacji wydają ci się nudne... Możesz dodać im polotu, łącząc je w zabawny komiks. Wystarczy do tego zwykły edytor Word

**W**ord jest doskonałym (prawie...) programem do pracy z tekstem. Jego zaawansowane funkcje pozwalają także na łączenie tekstu z grafiką i zdjęciami. Przy ogromnej dawce dobrej woli można nawet wykorzystać go jako program do amatorskiego komputerowego składu tekstu. Do rozpoczęcia zabawy będziesz przede wszystkim potrzebował obrazków „przeniesionych” do komputera. Zdjęcia możesz zeskanować lub do ich zrobienia wykorzystać kamerę internetową (będą miały wtedy gorszą jakość, ale za to uzyskasz je o wiele taniej i, co także istotne, szybciej). W niektórych zakładkach fotograficznych można zamówić odbitki także w postaci elektronicznej, na dyskietkach lub płycie CD. Do „produkcji” komiksu najlepiej używać pliki w formacie JPG, mają one bowiem dobrą jakość i są mniejsze od np. plików BMP o tej samej rozdzielczości.

## WIELKA WPADKA

Tego samego dnia po południu...



Darek obserwuje Marka i Agnieszka z ukrycia. Jest pewien, że dziewczyna umawia się z innym. Postanawia się zemścić!



Nie ma sprawy, dla mnie to przecież drobnostka!

Niestety, nie mogę się z tobą spotkać. Muszę odwiedzić chorą przyjaciółkę...



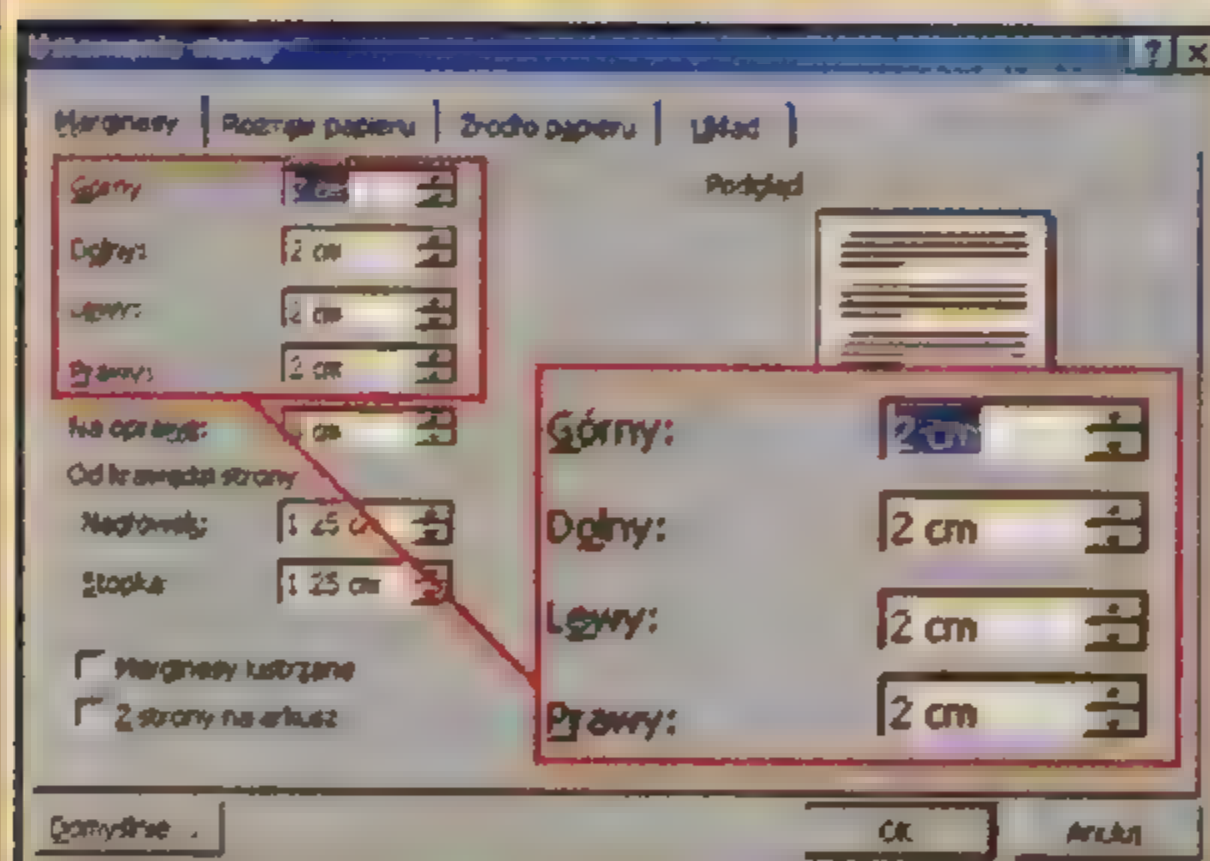
Szkoda. Miałem nadzieję, że skoczmy na „Szalone Hamburgery”. Cóż, trudno.



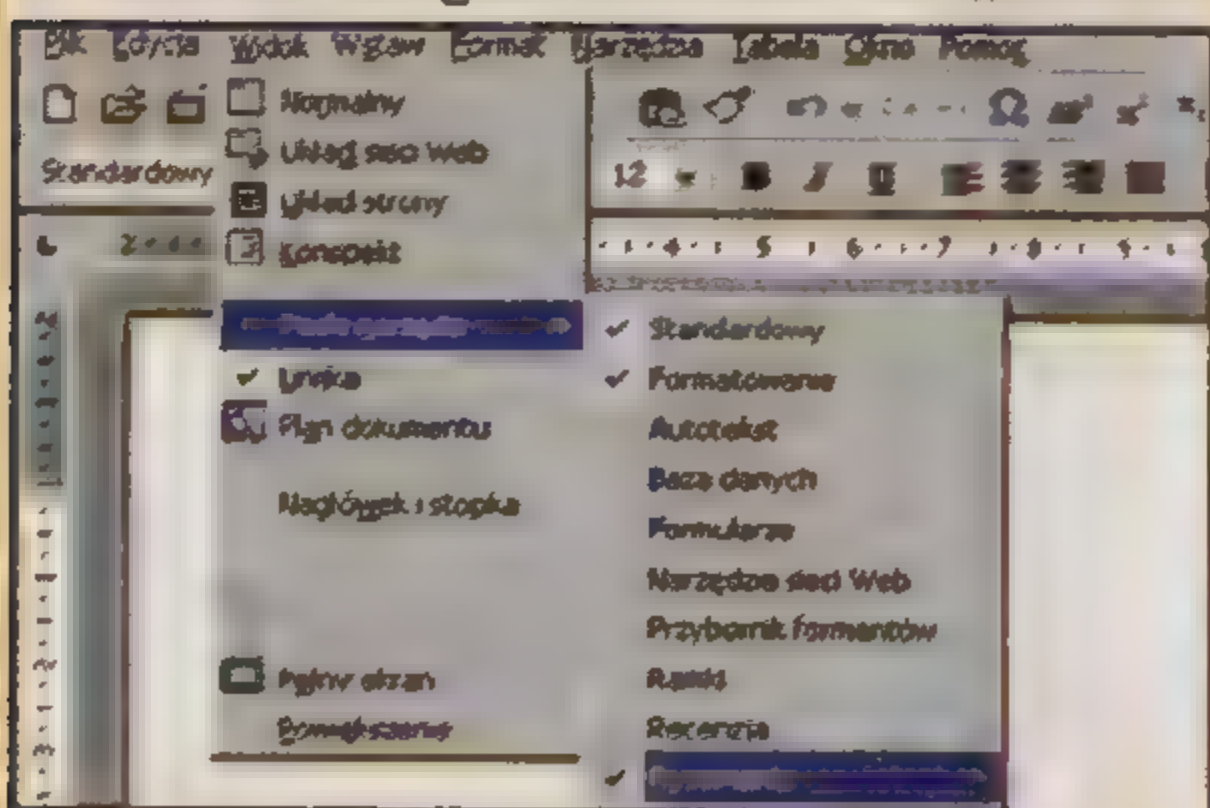
...i zapamiętaj sobie, że ona jest moja!!!

AUUU!!! Zaczekaj, wszystko ci wyjaśnię!

### 1. Początek pracy



Tworzony przez ciebie komiks zajmie trochę miejsca, dlatego warto poszerzyć obszar roboczy, zmniejszając marginesy. Otwórz menu „Plik”, a następnie „Ustawienia strony...”. Szerokość wszystkich czterech marginesów ustaw na „2 cm”.

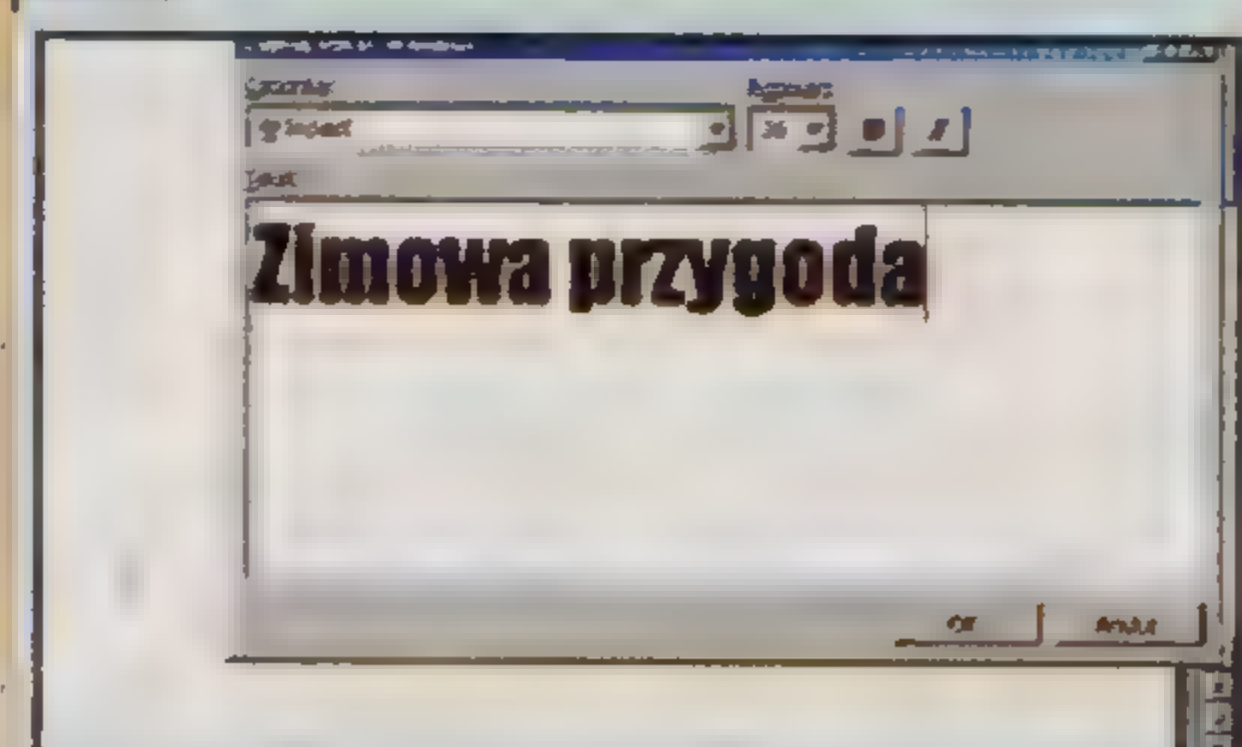


Potrzebne ci będą opcje służące do przetwarzania grafiki. Odpowiednie paski narzędzi dodasz, otwierając menu „Widok”, a następnie „Paski narzędzi”. Zaznacz „Rysowanie” i „Rysunek”. Na dole okienka Worda powinny pojawić się nowe ikonki.

### 2. Tworzenie tytułu

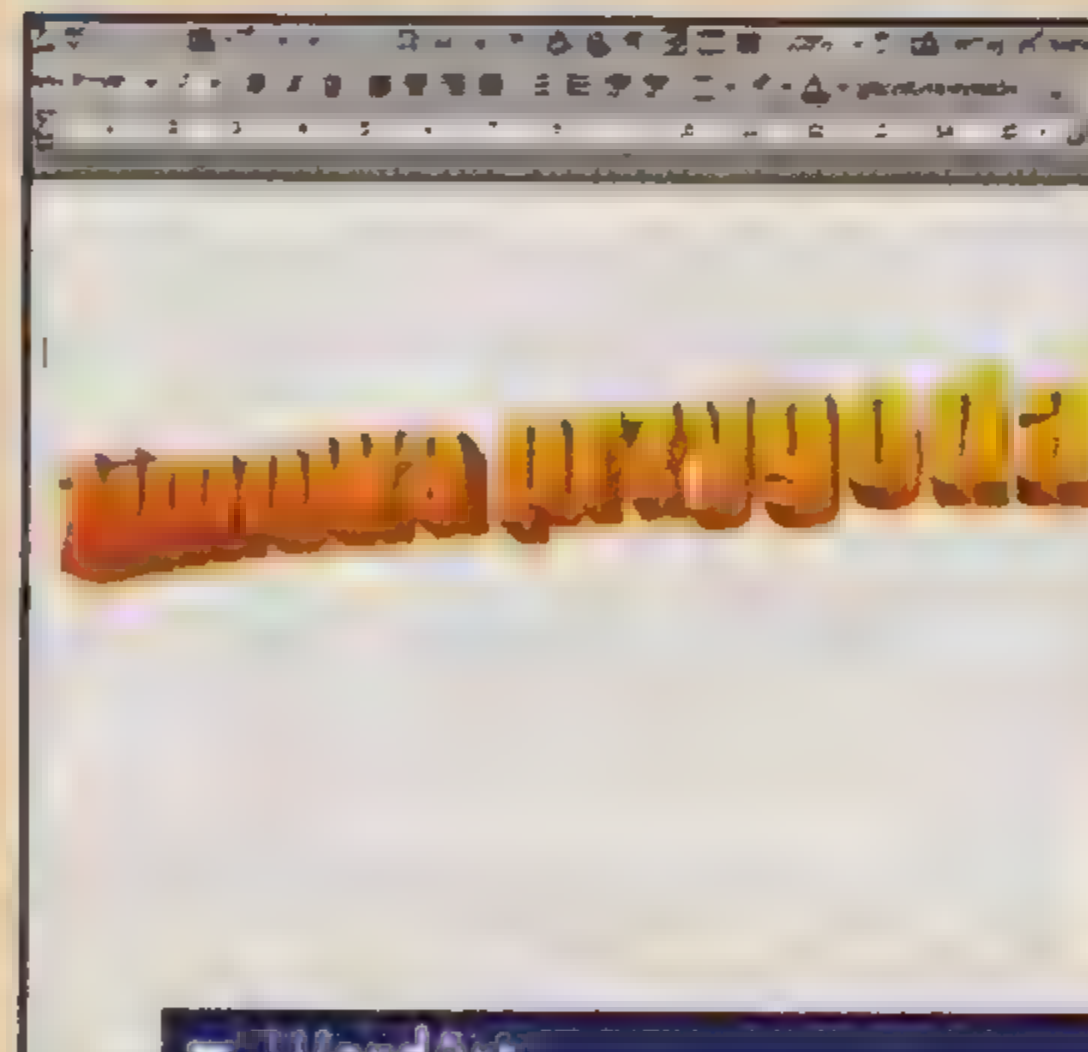


Word ma specjalne narzędzie służące do tworzenia ozdobnych napisów. Znajdziesz je w menu „Wstaw”/„Rysunek”/„Word Art...”. Do wyboru masz sporą liczbę różnych metod wyświetlania pisma.

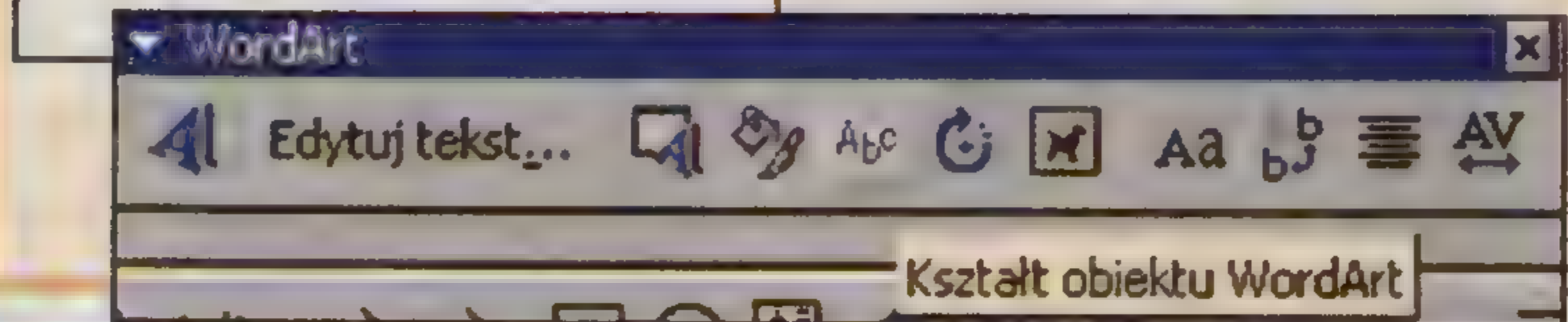


Po wybraniu czcionki pozostaje ci jedynie wpisać tytuł oraz dobrać najwłaściwszy krój i wielkość liter. Po wciśnięciu „OK”, otrzymasz gotowy tytuł.

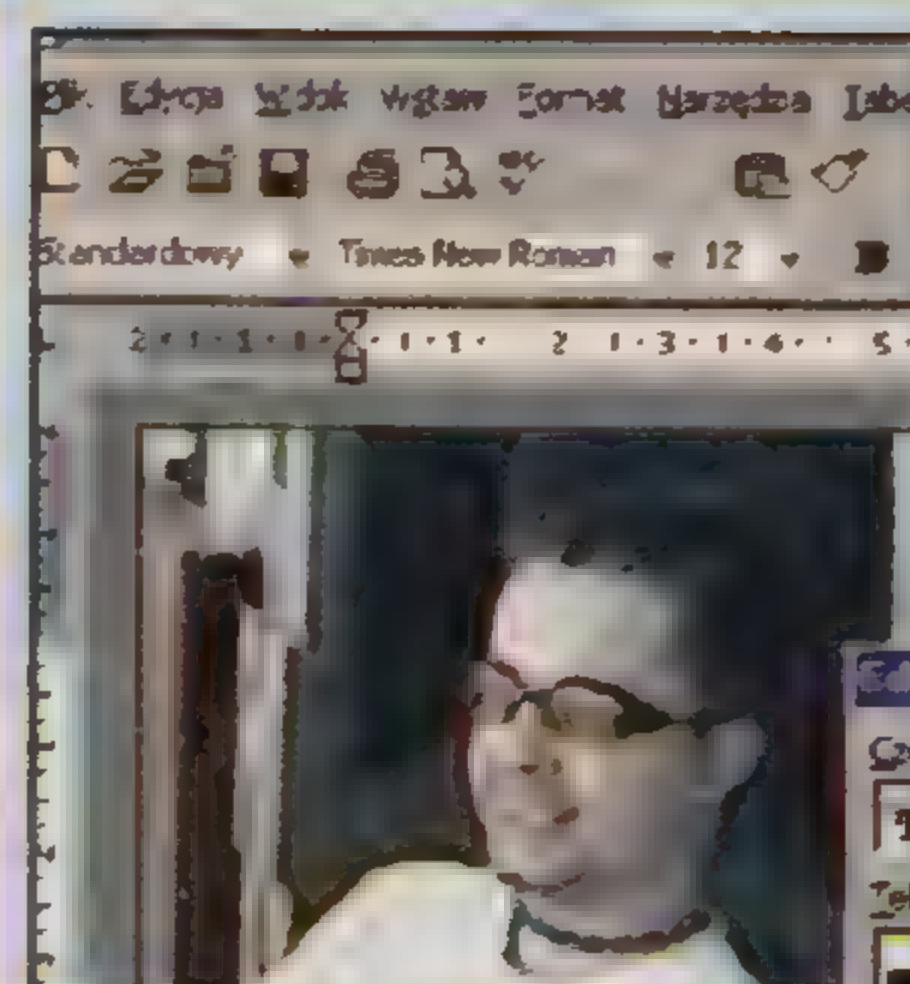
### 3. ...i jego zmiana



Jeśli jeszcze nie jesteś całkiem zadowolony z wyglądu tytułu, możesz go zmodyfikować na wiele różnych sposobów. Przy pomocy otaczających go kwadracików możesz zmienić wielkość czy np. kąt pochylenia liter. Aby dokonać bardziej radykalnych zmian, skorzystaj z opcji „Kształt obiektu WordArt” znajdującej się na nowo otwartym pasku narzędzi („WordArt”). Pozwoli ci ona na dowolną modyfikację twojego tytułu.



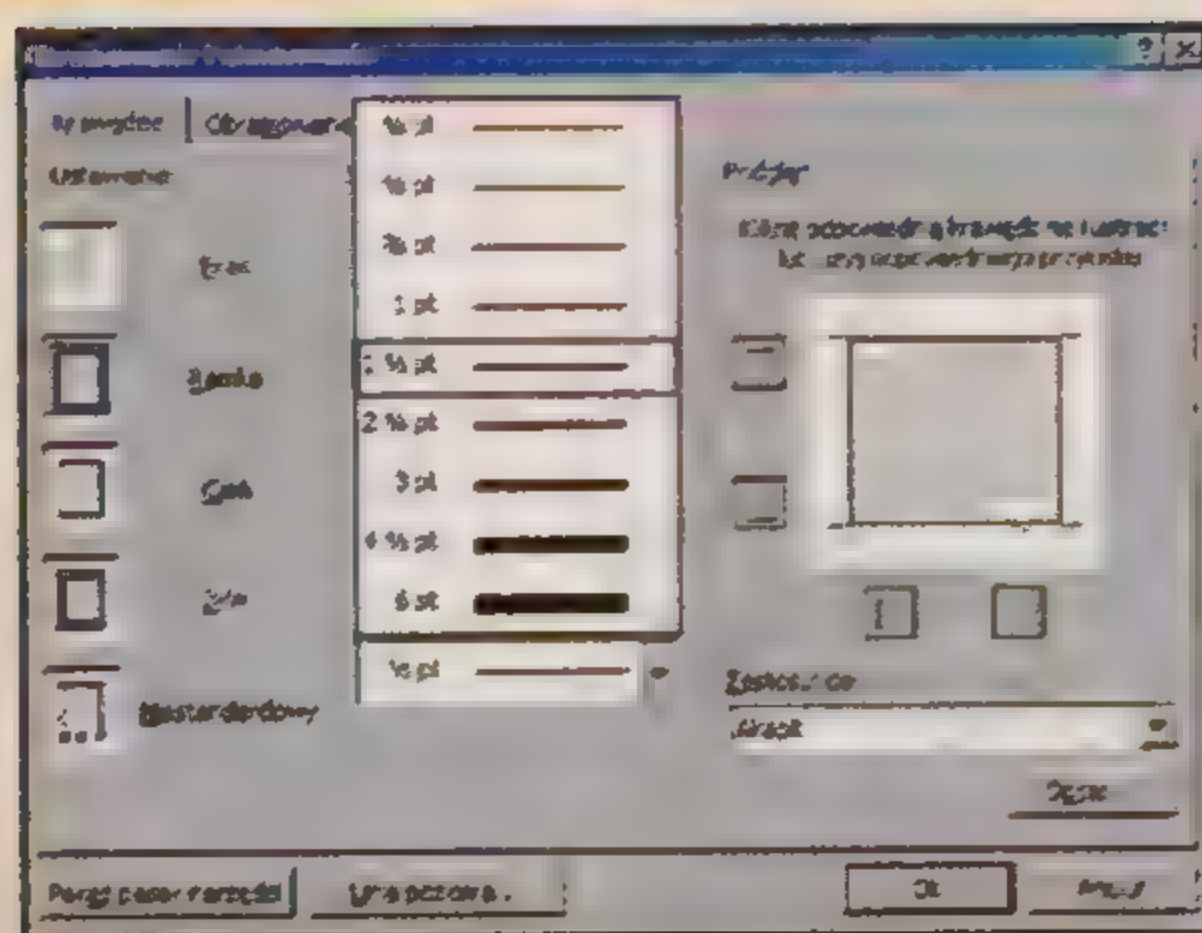
### 4. Umieszczamy fotki



Nadszedł moment, by zacząć umieszczać poszczególne zdjęcia. W tym celu skorzystaj z opcji „Wstaw”/„Rysunek”/„Z pliku...”. Jeśli wybrana fotografia będzie za duża (lub za mała...), jej rozmiar możesz zmienić, pociągając za jeden z kwadracików znajdujących się na jej rogu. Pozwoli ci to także dopasować do siebie poszczególne obrazki. W ten sam sposób możesz również dowolnie zwiększać lub poszerzać rysunek. Możesz też dodać śmieszne efekty przypominające obraz w krzywym zwierciadle.



## 5. Ramki

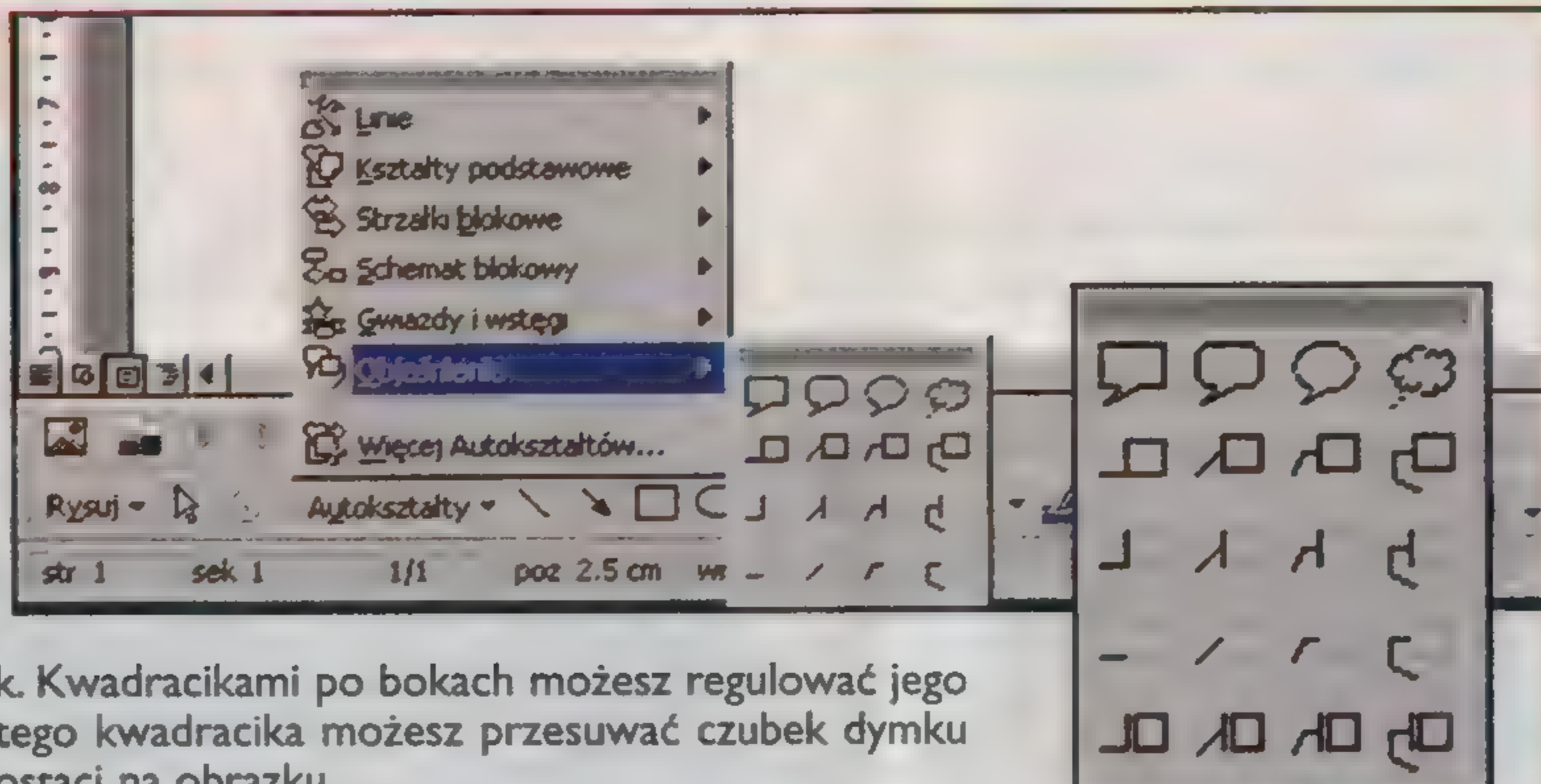


Aby oddzielić fotografie, warto otoczyć je ramkami. Otwórz „Format”/„Obramowanie i cieniowanie...”. Następnie z opcji po lewej stronie wybierz „Rama”. Jej szerokość powinna być ustawiona na „1 i 1/2 pt”. Wciśnij OK i gotowe.

## ELEMENTY GRAFICZNE

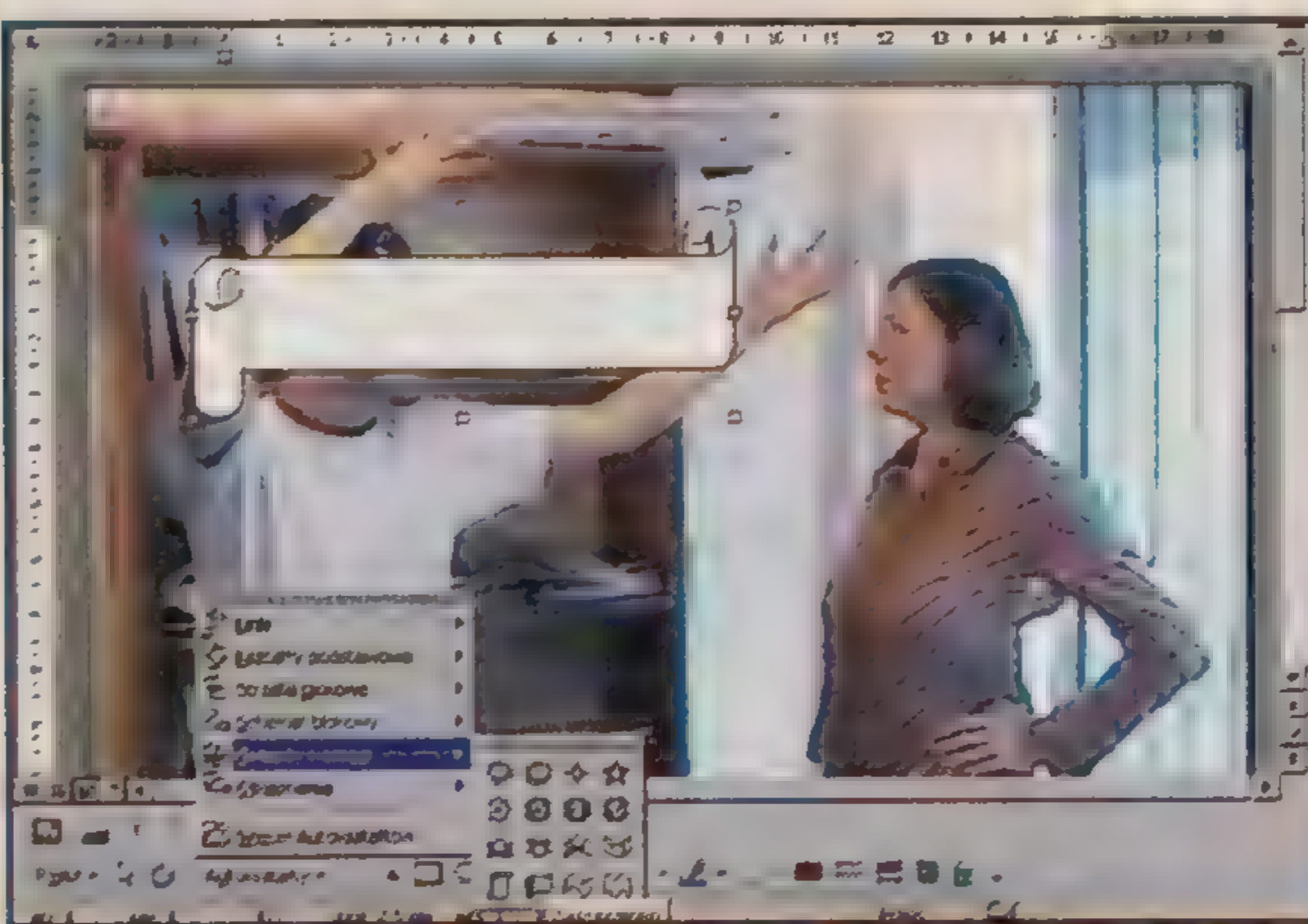
### 6. Dymki

Fotografie zostały już ułożone. Nie wydaje ci się, że czegoś brakuje? Oczywiście, każdy komiks powinien mieć dymki. Znajdziesz je na dolnej listwie z ikonkami. Otwórz „Autokształty”, a następnie „Objaśnienia”. Do wyboru masz kilka podstawowych kształtów (między innymi chmurkę, prostokąt...). Po wybraniu odpowiedniego kształtu, wystarczy, że wskażesz miejsce na zdjęciu, a pojawi się w nim stosowny dymek. Kwadracikami po bokach możesz regulować jego wielkość, dodatkowo przy pomocy żółtego kwadracika możesz przesuwać czubek dymku tak, aby dostosować go do położenia postaci na obrazku.



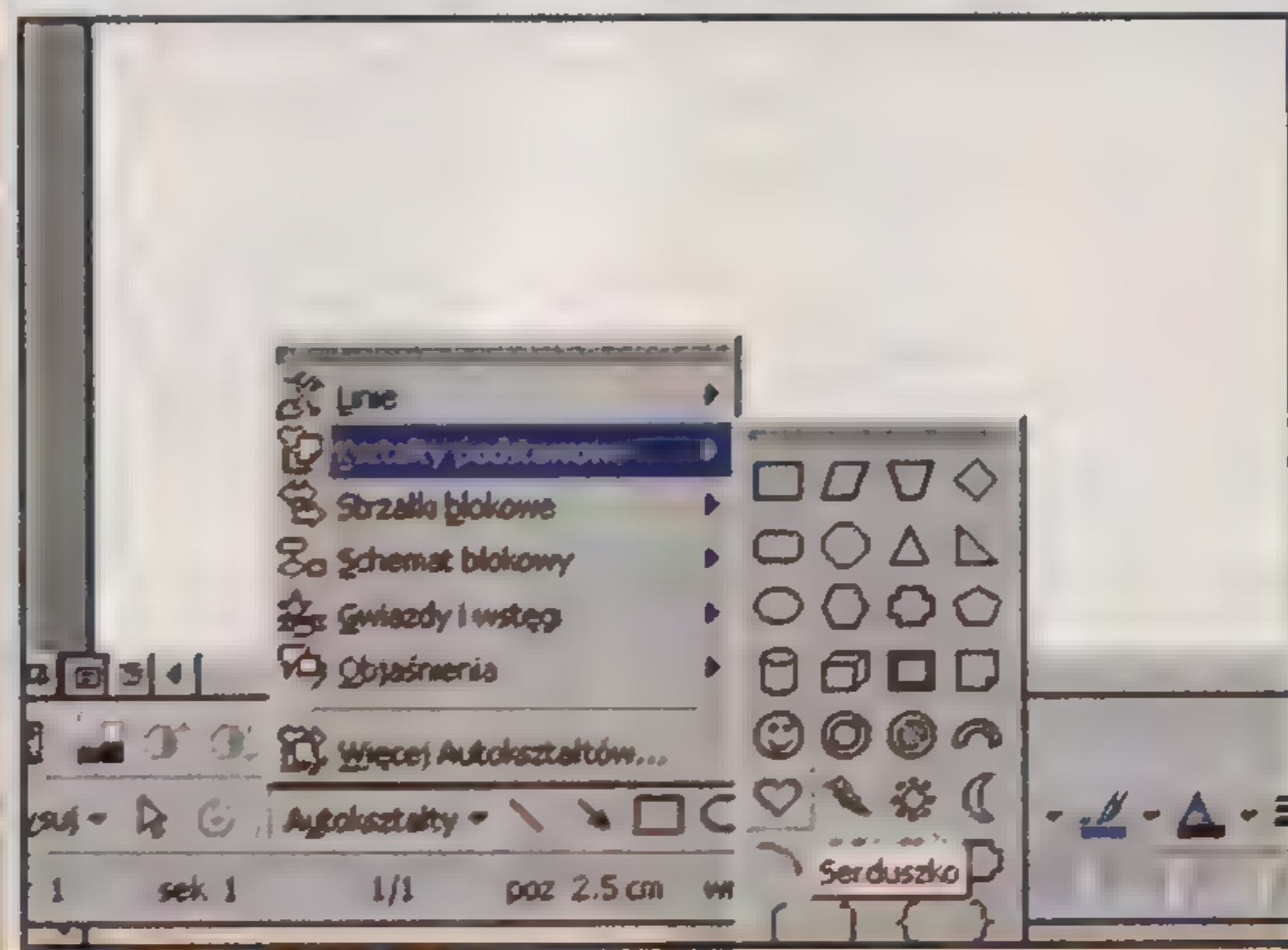
### 7. Podpisy

Podobnie wykonasz podpisy pod obrazkami. Skorzystaj z opcji „Autokształty”/„Gwiazdy i wstęgi” i rozmieść wybrane wstęgi w odpowiednich miejscach.



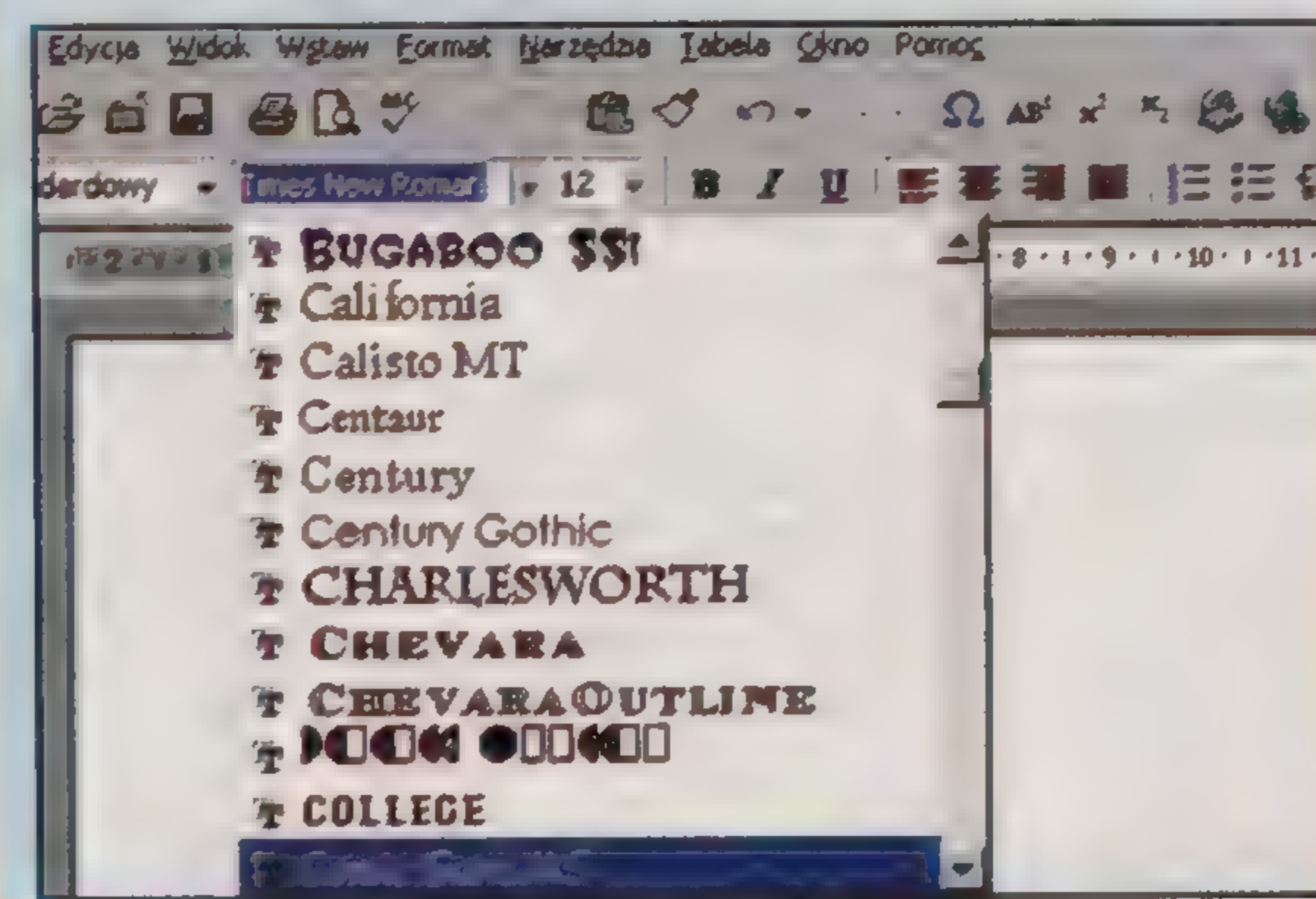
### 8. Dodatkowe obrazki

Także w menu „Autokształty” znajdują się dodatkowe obrazki. Rozwiń „Kształty podstawowe” i wybierz potrzebną figurę. Kliknij na zdjęcie i gotowe.



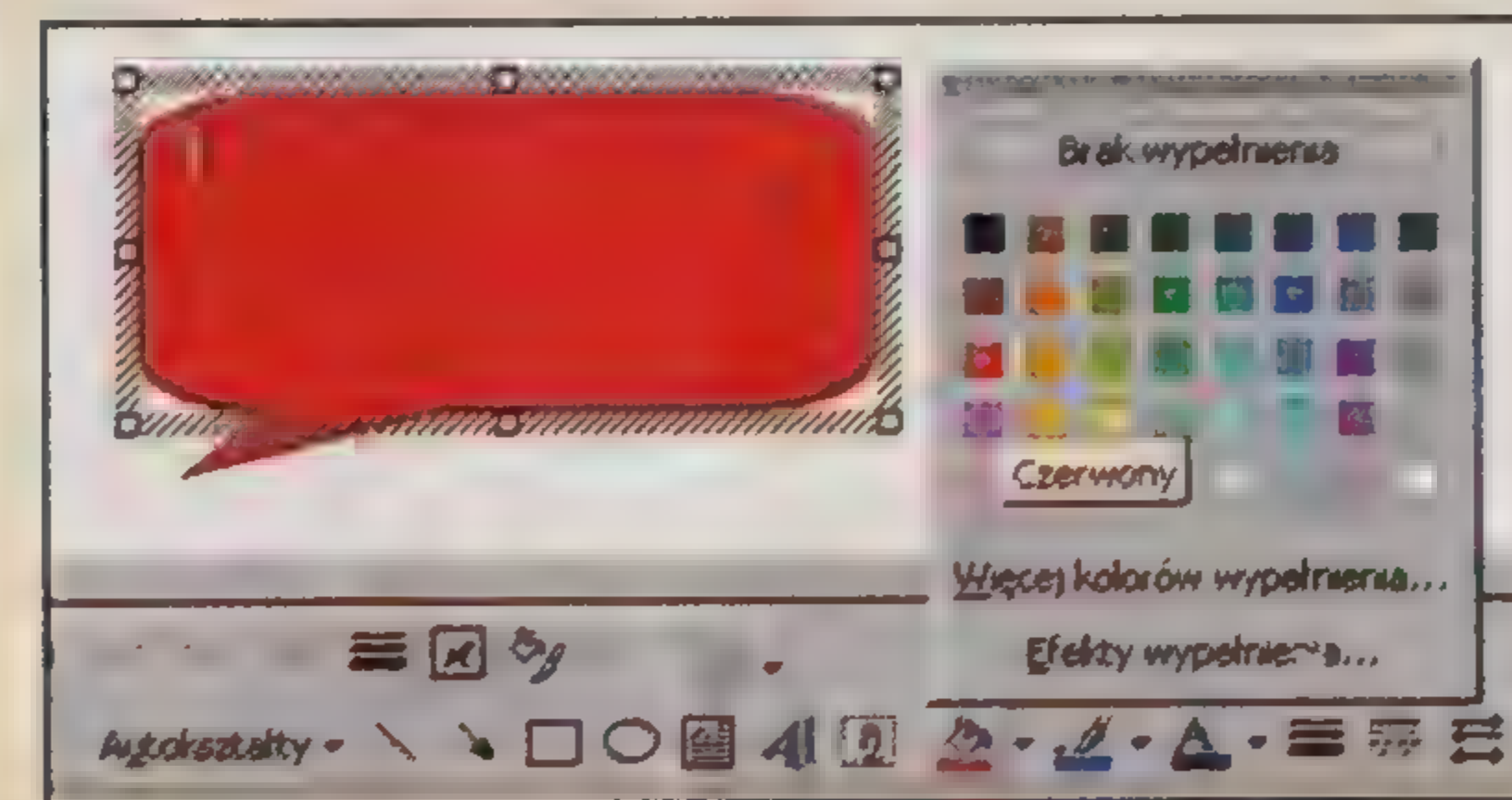
### 9. Czcionka

Teraz wystarczy już tylko dobrać odpowiednią czcionkę (korzystając z opcji na pasku zadań).



### 10. Kolory

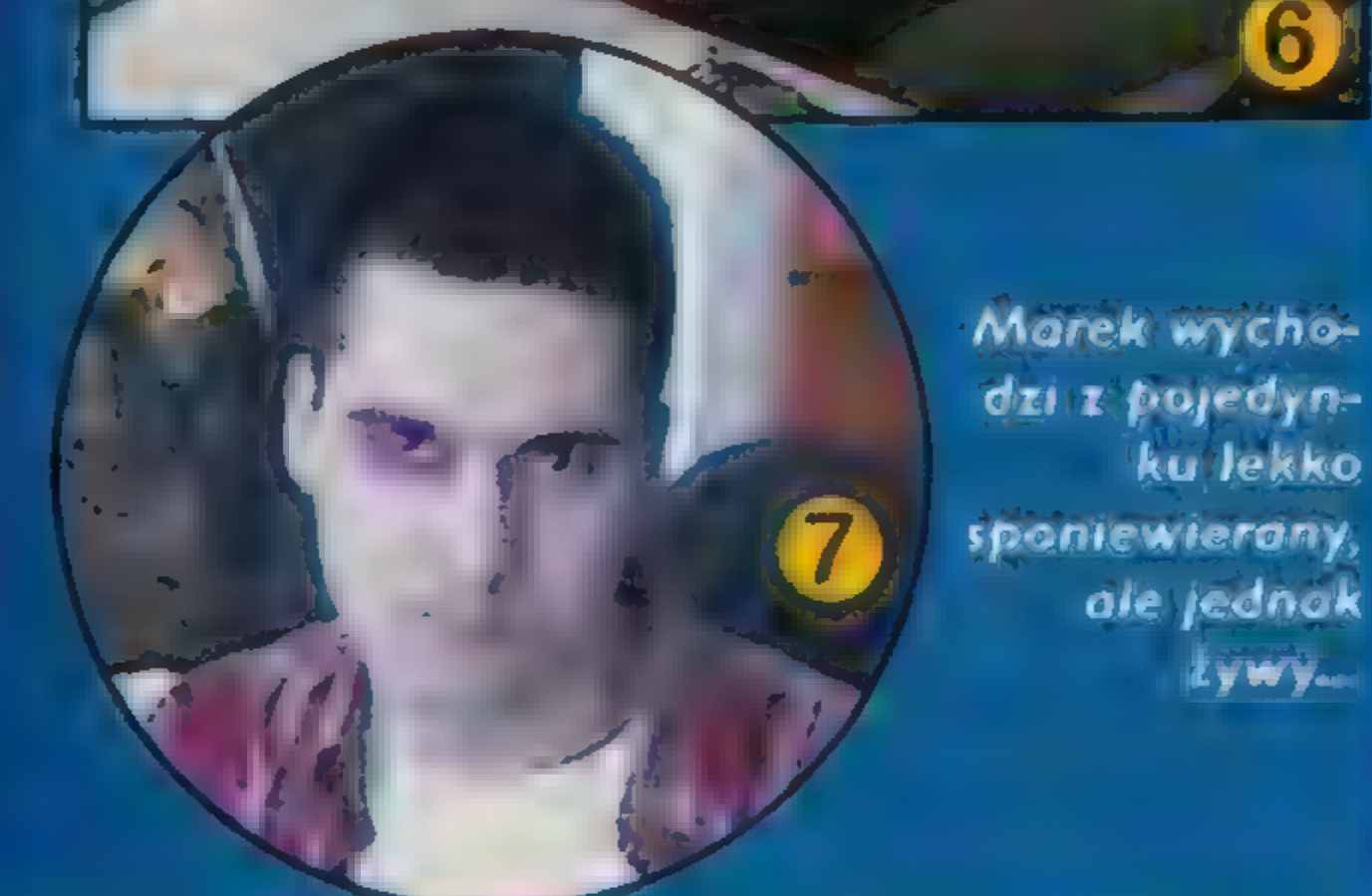
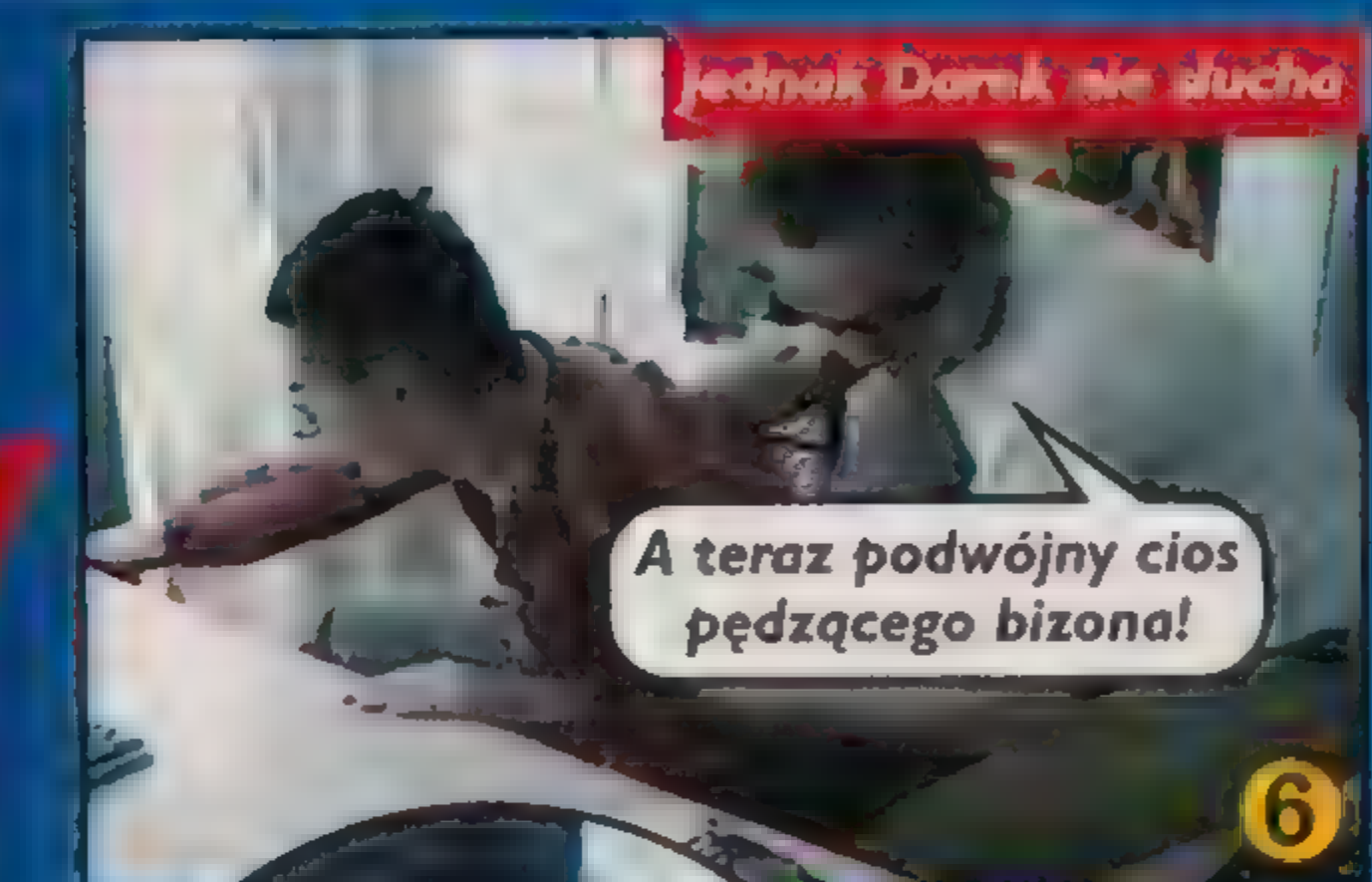
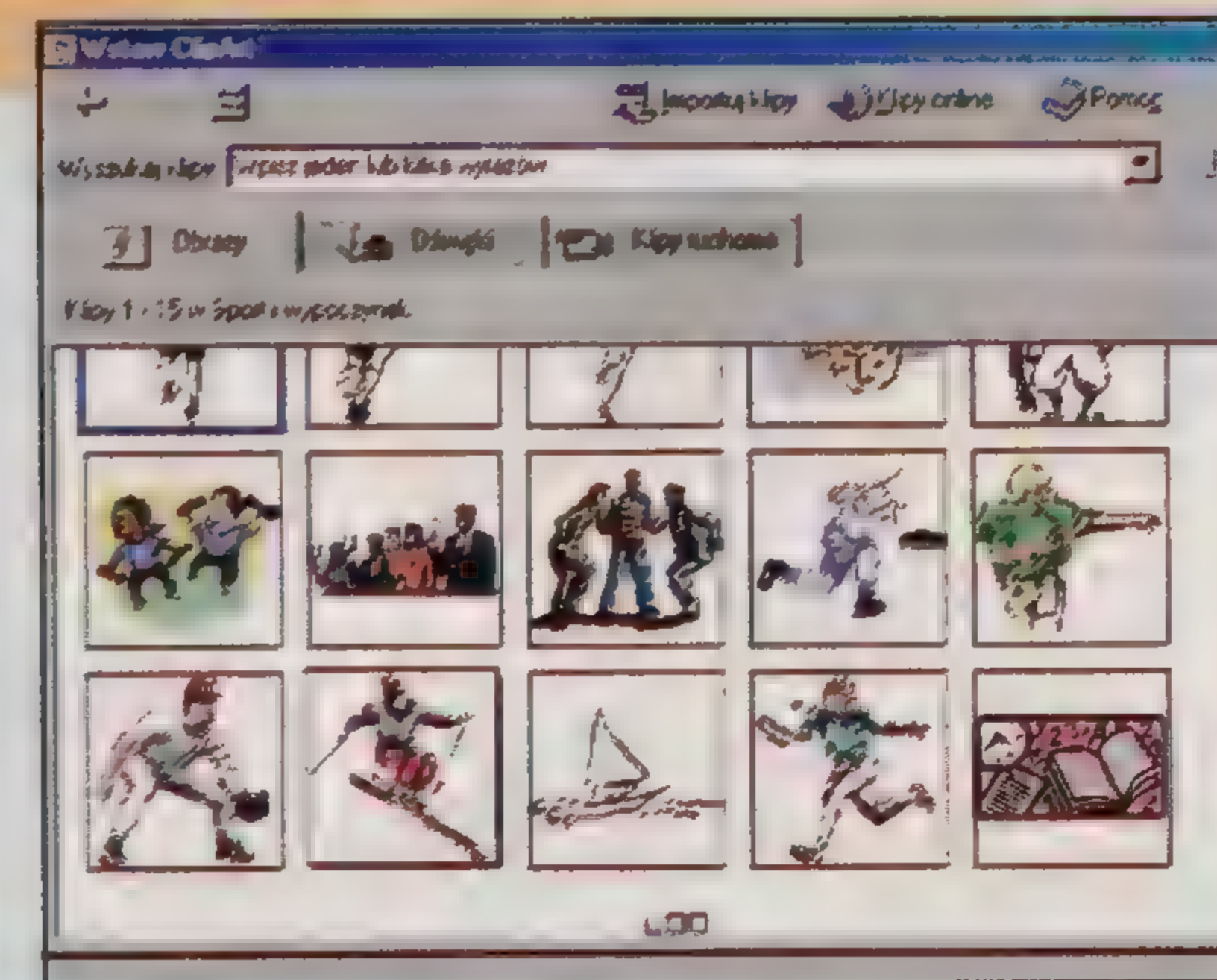
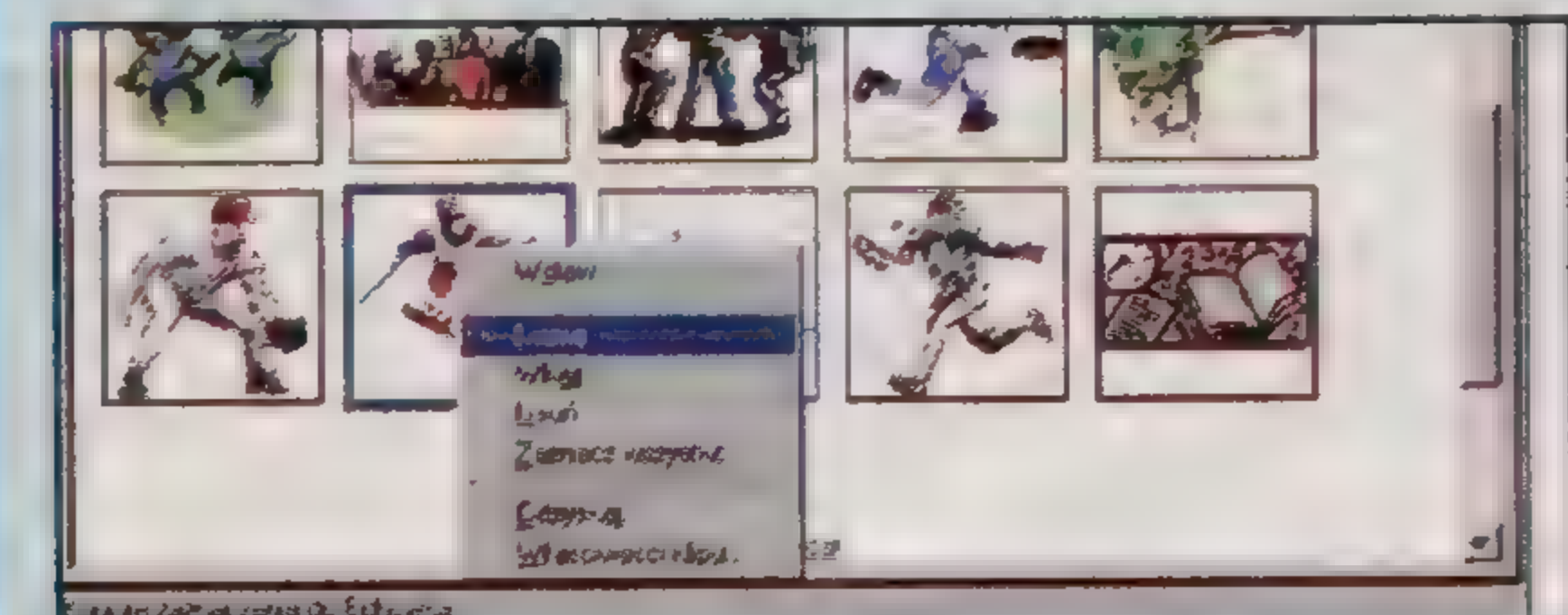
Wnętrze dymków czy serduszek możesz wypełnić dowolnym kolorem. Wystarczy, że zaznaczysz kolorowany dymek, a następnie wybierzesz z dolnej listwy ikonkę „Kolor wypełnienia”. Zamiast pojedynczego koloru, dymek można także wypełnić teksturą lub obrazkiem. W tym celu w opcji „Kolor wypełnienia” wybierz „Efekty wypełnienia”.



### 11. Kliparty

Komiks możesz uzupełnić prostymi rysunkami, klipartami. Aby z nich skorzystać, wybierz z dolnej listwy ikonkę „Wstaw ClipArt”. Jeśli załączony zbiór obrazków jest dla ciebie zbyt mały, możesz skorzystać z zasobów zgromadzonych w Internecie.

Kiedy skończysz, pozostaje zgrać efekt twojej pracy na dysk. Teraz możesz go wydrukować lub wysłać mailem do znajomych.



I wszystko staje się już jasne. Całe szczęście, Marek nie gniewa się na zazdrośnika Darka.



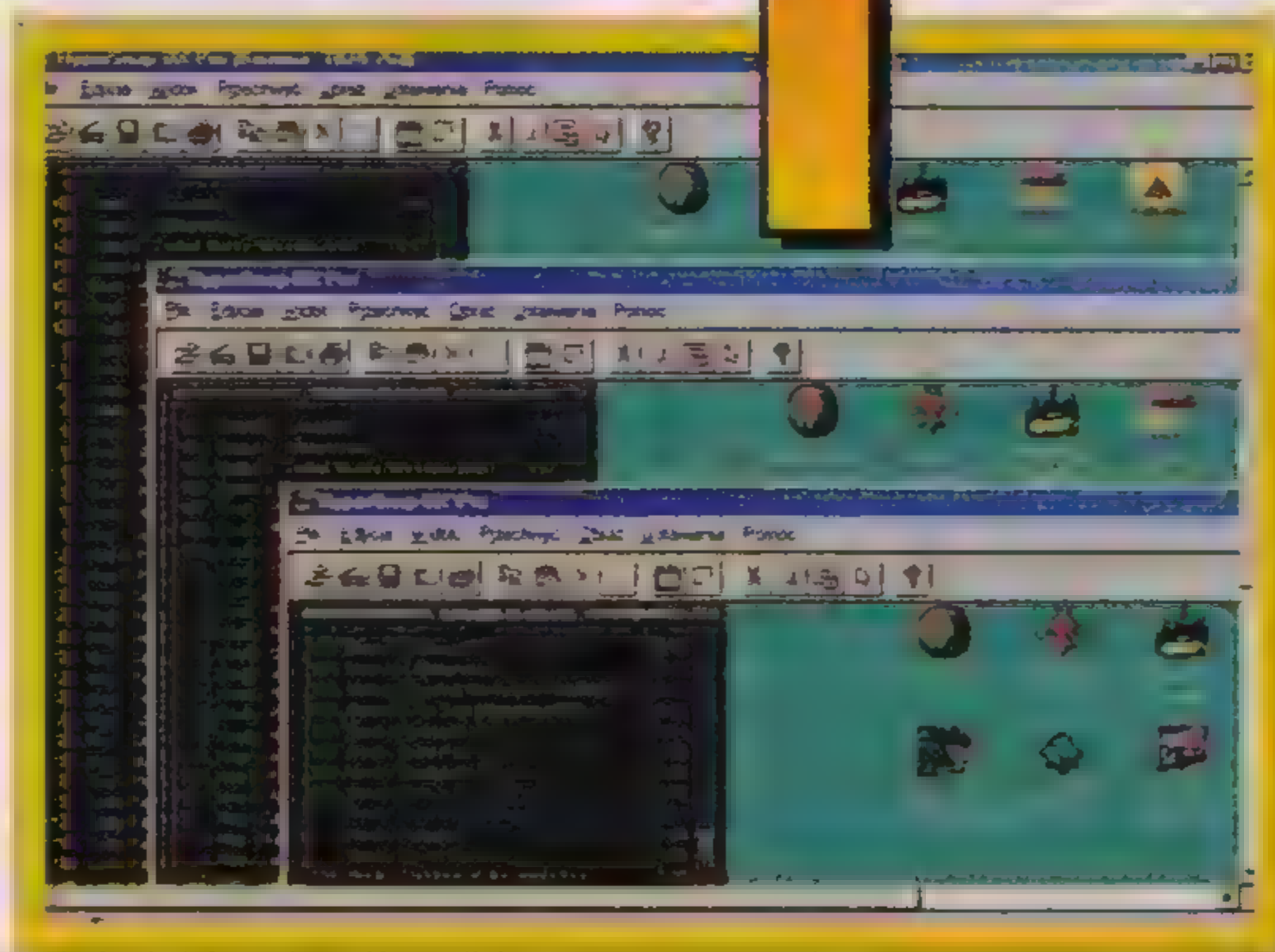
Na ekranie PC dzieją się naprawdę ciekawe rzeczy. Czasami jest to niesamowita scena w grze, a innym razem śmieszny komunikat Windows, np. o stacji dysków z 200 megową dyskietką...

Niestety wszystkie te cudenka są ulotne... Można je jednak uwiecznić, wykonując zrzut ekranu! Przechwycenie jego zawartości nie jest wbrew pozorom takie proste. Najłatwiej byłoby po prostu sfotografować monitor, jednak jest to metoda o tyle prosta, co nieskuteczna. Z powodu stosunkowo niskiego odświeżania obraz będzie zamazany i nieczytelny. Pozostają więc jedynie „metody programowe”.

## Nieporadne Windows

Przy robieniu zrzutów pulpitu najprościej skorzystać z przycisku „Print Screen”. Znajduje się on na każdej klawiaturze tuż nad klawiszem „Insert”. Zapis ekranu w postaci bitmapy zostanie umieszczony w schowku. Teraz wystarczy tylko uruchomić jakikolwiek program graficzny (np. systemowego Painta), wybrać „Wstaw” i gotowe. Trzeba jedynie zapisać zrzut jako zwyczajny plik graficzny. Niestety, metoda ta nie sprawdza się w kilku przypadkach. Jeśli chciałbyś wykonać zrzut pulpitu z okienkiem odtwarzacza jakiegoś filmu (np. w formacie AVI, MPG czy z płyty DVD), to zamiast oczekiwanej sceny na przechwyconym obrazie zobaczysz jedynie jednokolorową plamę. Także większość gier nie pozwala na wykonywanie zrzutów ekranowych przy użyciu przycisku „Print Screen”. Jak więc złapać ekran z ulubionego poziomu w DIABLO 2? Wystarczy skorzystać ze specjalnego programu, który poradzi sobie nawet z najbardziej upartą grą czy odtwarzaczem wideo.

# Złap ekran!



HyperSnap potrafi także wykonywać serię zrzutów ekranu – np. co kilka sekund

## HyperSnap ci pomoże

Jednym z najlepszych i najpopularniejszych programów przeznaczonych do przechwytywania zawartości ekranu jest HyperSnap. Jego podstawowymi zaletami są prosta obsługa i całkiem spore możliwości mogące zadowolić nawet bardzo wymagających użytkowników. Dla wielu osób istotne jest także to, że HyperSnap występuje również w wersji całkowicie spolszczonej. Po uruchomieniu programu jest on od razu gotowy do użycia. Poprzez odpowiednie kombinacje klawiszy możesz precyzyjnie przechwycić interesującą cię część wyświetlanego obrazu. Może to być np. cały ekran, pojedyncze okno z ramką lub bez czy konkretny, wybrany przez siebie obszar. Gotowy zrzut może być wczytany do programu, automatycznie zapisany na dysku lub



wydrukowany. Opcja autozapisu pozwala na szybkie i wygodne wykonywanie seryjnych zrzutów podczas grania. Dzięki niej będziesz mógł „sfotografować” poszczególne etapy z gry bez potrzeby każdorazowego robienia save i wychodzenia do Windows. HyperSnap zapisze wszystkie ekrany we wskazanym przez siebie katalogu. Aby wykonywać zrzuty ekranu z trójwymia-

rowych gier, wykorzystujących Direct 3D lub z okienek z filmami, konieczne jest „zaznaczenie” opcji „Włącz specjalne przechwytywanie” w menu „Przechwyć” (w angielskiej wersji odpowiednio „Enable special capture” w menu „Capture”). Od tego momentu do łapania obrazków z gier czy filmów będziesz mógł używać klawisza „Scroll Lock”. Podobnie jak w przypadku zapisywania widoku pulpitu, możesz ustawić opcję automatycznego zapisu kolejnych zrzutów na dysk.

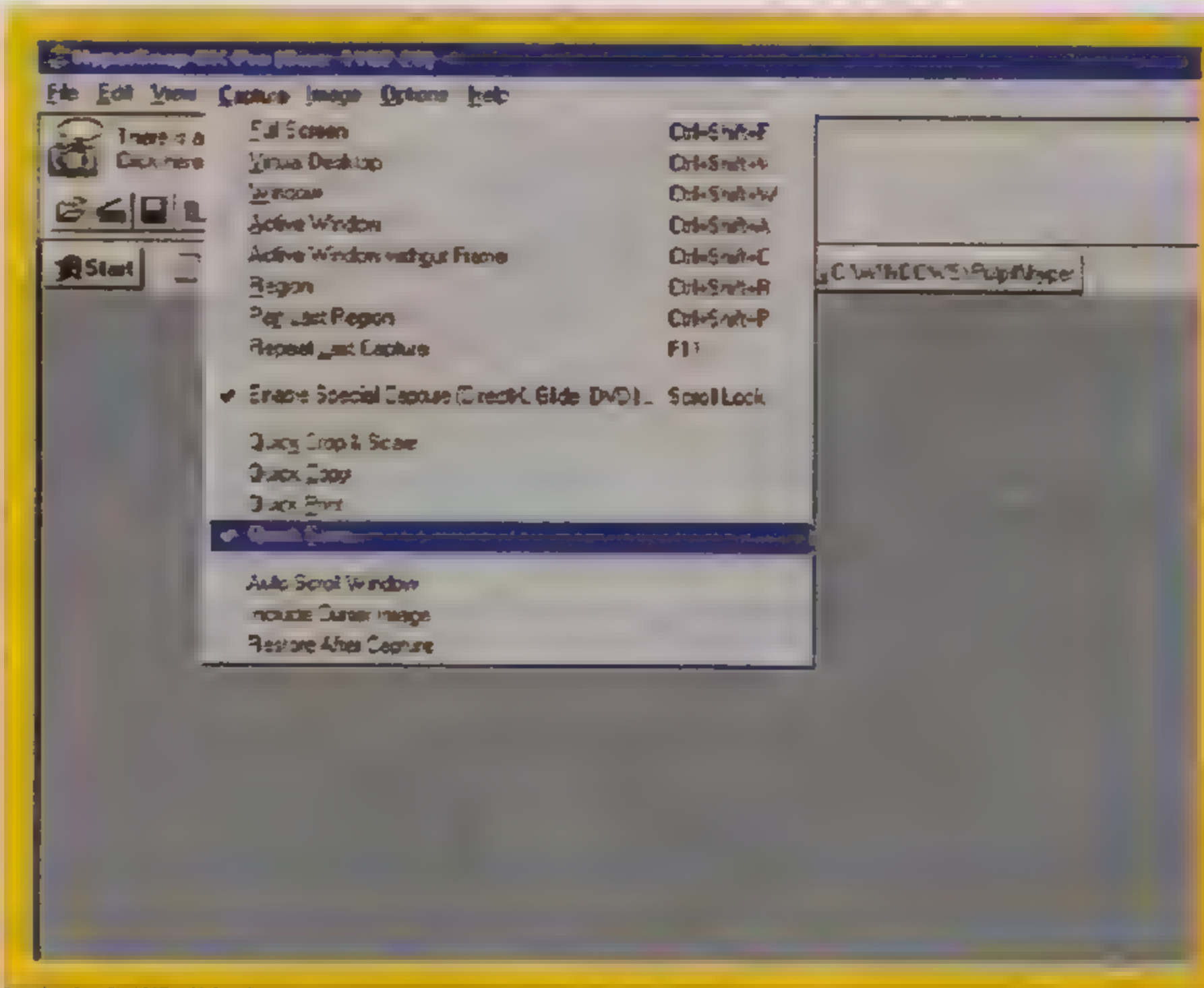
Niestety, HyperSnap nie jest programem do końca darmowym, autorzy rozprawiają go na zasadzie licencji shareware. Oznacza to, że dostępna w Sieci wersja testowa zawiera pewne ograniczenie. Otóż program ten umieszcza w lewym górnym rogu przechwyconego ekranu prostokąt z informacją, że został on złapany przy pomocy niezarejestrowanej wersji HyperSnapa. Aby pozbyć się tej uciążliwej funkcji, należy wnieść dosyć wysoką opłatę rejestracyjną. W Polsce można to zrobić poprzez firmę Creamsoft ([www.creamsoft.com.pl](http://www.creamsoft.com.pl)).

## INFO

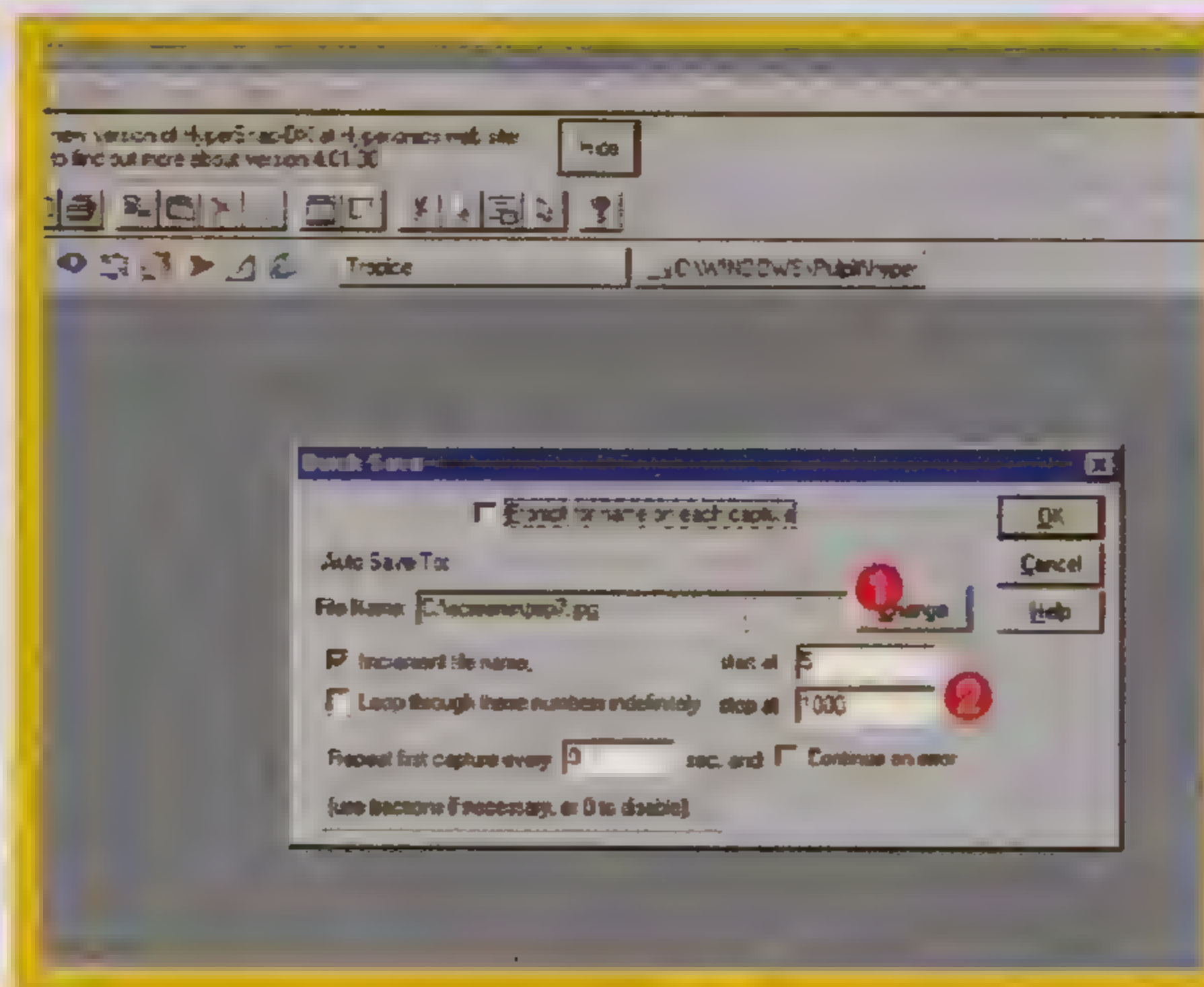
■ Program HyperSnap dostępny jest na wielu stronach internetowych. My polecamy ci odwiedzenie adresu <http://tuacows.icm.edu.pl>.

■ Poza HyperSnapem istnieją też inne programy służące do wykonywania zrzutów ekranu. Jednak w porównaniu z nim radzą sobie znacznie gorzej.

■ Niektórzy producenci gier bardzo niechętnie patrzą na właścicieli prywatnych stron WWW, którzy umieszczają w Sieci screeny z ich produktów bez odpowiedniej zgody twórców czy też choćby poinformowania ich o tym fakcie.



Łapanie screenów włączasz używając opcji QUICK SAVE. Również tam ustawiasz dodatkowe opcje zapisu...



...musisz w nich wybrać rodzaj pliku (jpg, bmp lub inny), miejsce jego zapisu oraz nazwę 1 i sposób numeracji kolejnych zrzutów 2



# X-TECNOLOGIES™

## DOBRA MARKA, DOBRA CENA



Wylączna dystrybucja  
w Polsce produktów

X-TECNOLOGIES



ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa  
tel. (0-22) 643-54-20, 643-34-80, fax (0-22) 641-84-82  
e-mail: manta@tele2.pl

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne  
w sprzedaży  
wysyłkowej

**Szukajcie w dobrych sklepach i sieciach handlowych.**



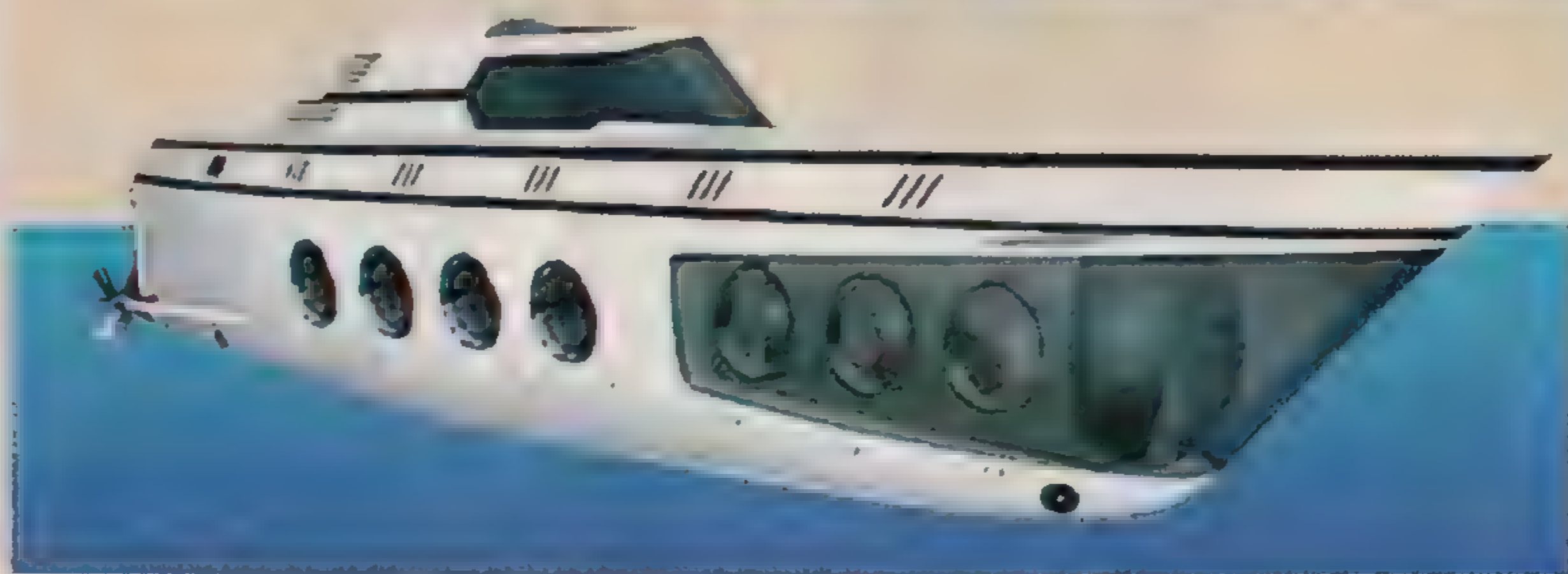
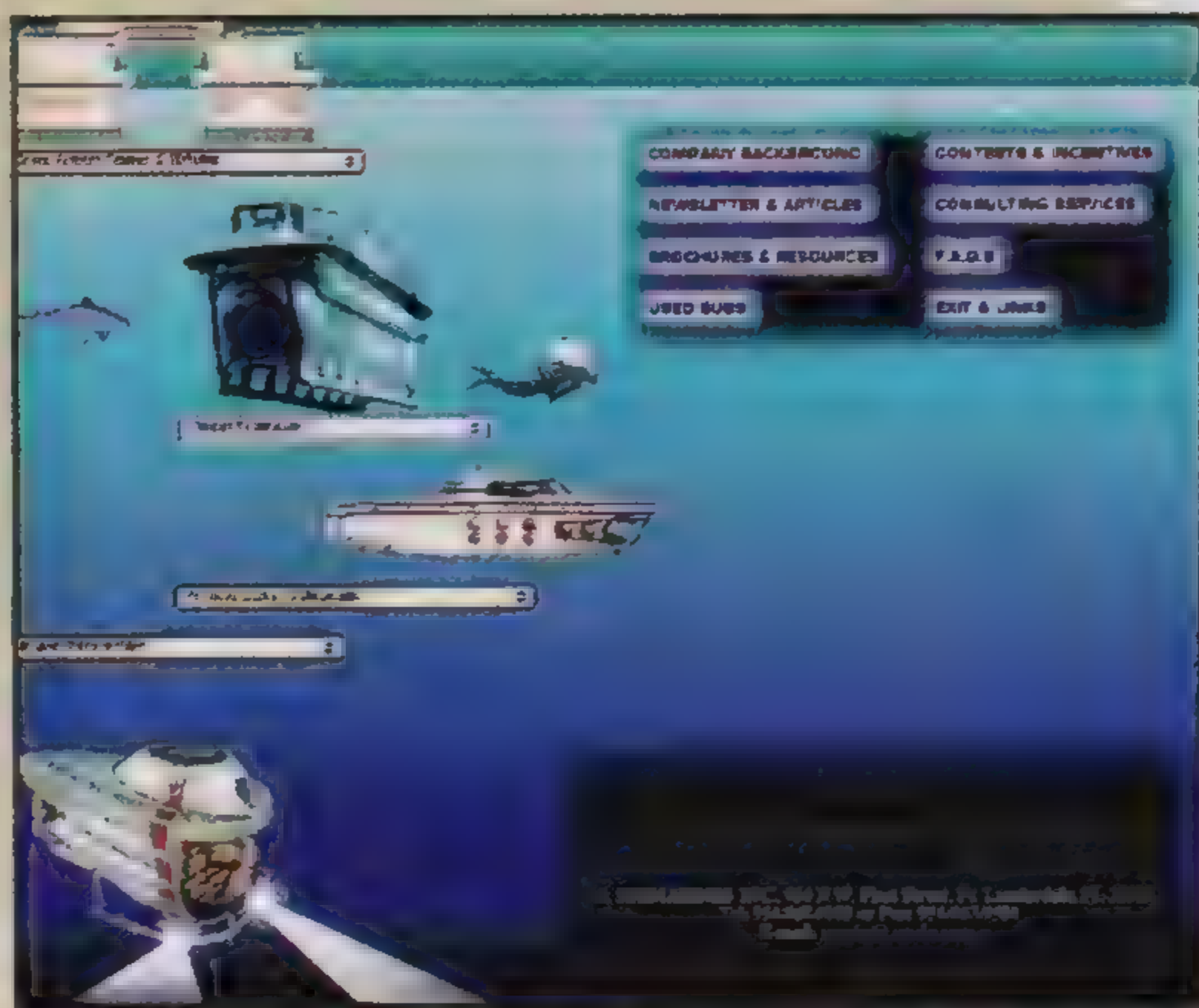
## Co pod wodą piszczy

<http://www.ussubs.com>

**O**łodziach podwodnych już przed wiekami marzył Leonardo da Vinci. Rysował sobie w pracowni plany takich cudowności i marzył o tym, jak fajnie byłoby popływać taką maszyną. Na realizację wizji genialnego malarza trzeba było jednak poczekać kilkaset lat.

Do niedawna jedynymi obiektami wyprodukowanymi przez człowieka, na jakie można było natknąć się w głębinach oceanów, były wraki statków i okrętów. Od jakiegoś czasu do tej kolekcji dołączyły łodzie podwodne, które bardzo szybko odstąpiły przed ludzkością tajemnice niezbadanych głębi.

Czasy przyszły takie, że każdy, kto dysponuje odpowiednio zasobnym portfelem, może kupić sobie własnego ubota i samemu poznawać uroki podmorskich podróży. Na stronie [www.ussubs.com](http://www.ussubs.com) znajdziesz moc informacji i zdjęć najlepszych amerykańskich łodzi podwodnych. Wystarczy, że odłożysz z kieszonkowego kilkaset tysięcy dolarów i jedna z tych łodek może być twoja. Proste, prawda?



## Mile robaczki

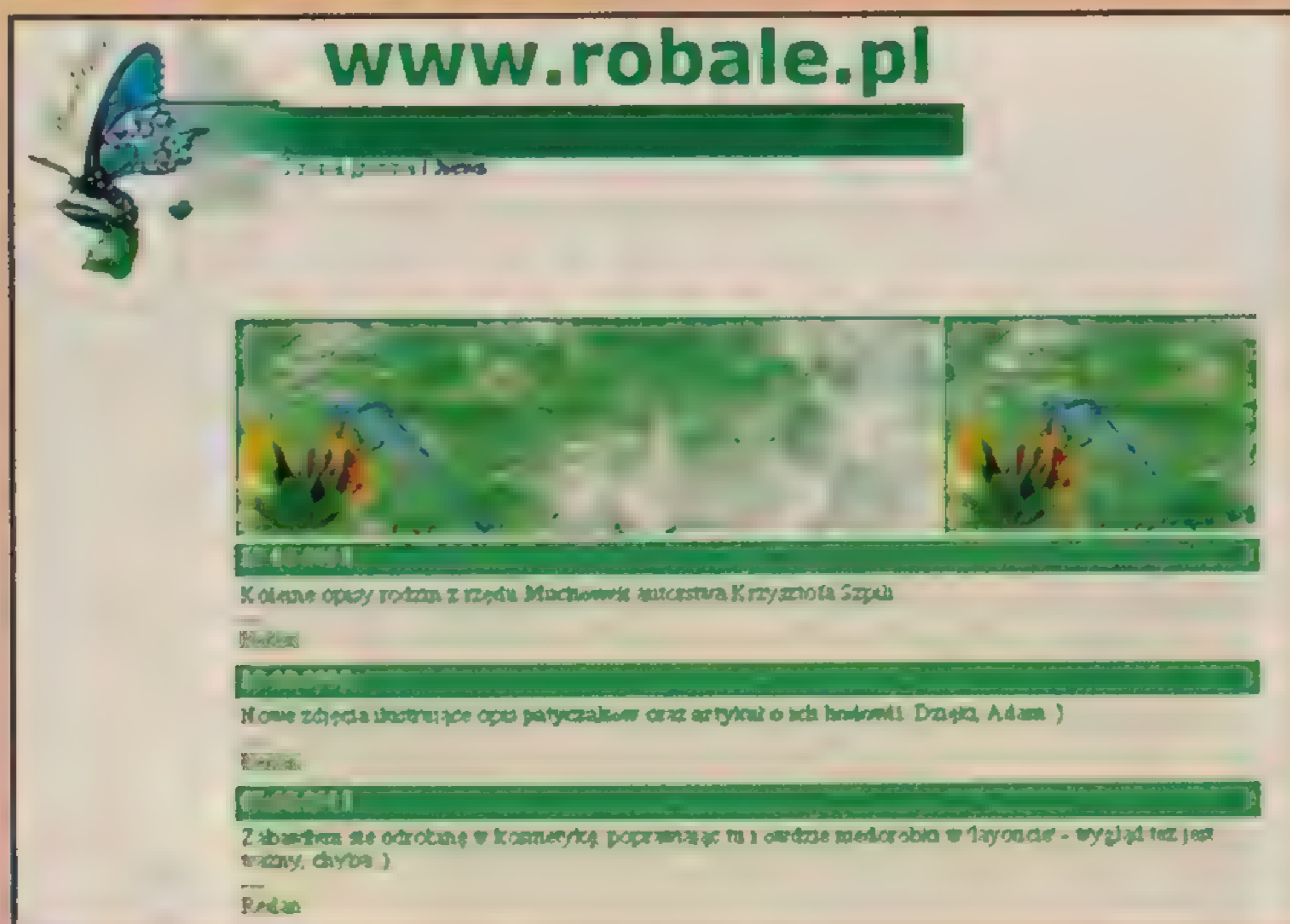
<http://www.robale.pl>



**C**o to jest entomologia? Jeśli lubisz robaki małe i duże, to z pewnością znasz odpowiedź na to pytanie. Jeśli natomiast do tej pory nie zetknąłeś się z tym terminem, czym prędzej powinieneś zajrzeć na stronę [www.robale.pl](http://www.robale.pl) i dowiedzieć się, że jest to po prostu nauka o owadach.

Świat tych żyłatek przedstawiony na tej stronie jest bardzo różnorodny i ciekawy. Czy wiesz, że istnieje niezliczona ilość gatunków różnych pełzających, skaczących i latających stworzeń, które można zakwalifikować jako owady? Wiele z nich nie zostało do tej pory odkrytych ani opisanych. Pewnie nie zdajesz sobie również sprawy z tego, że królowa termitów składa 30 tysięcy jaj dziennie i może przeżyć 50 lat.

Witryna [www.robale.pl](http://www.robale.pl) jest naprawdę szalenie interesująca i, jeżeli raz tu trafisz, będziesz odwiedzał ją regularnie. Warto tu zajrzeć przed sprawdzeniem z biologii lub po prostu dla przyjemności. Chyba, że nie przepadasz za wielonożnymi istotami. Chociaż, z drugiej strony, jak można nie lubić motyli, biedronek albo małych żuczków...



## Komputerowa spawarka!

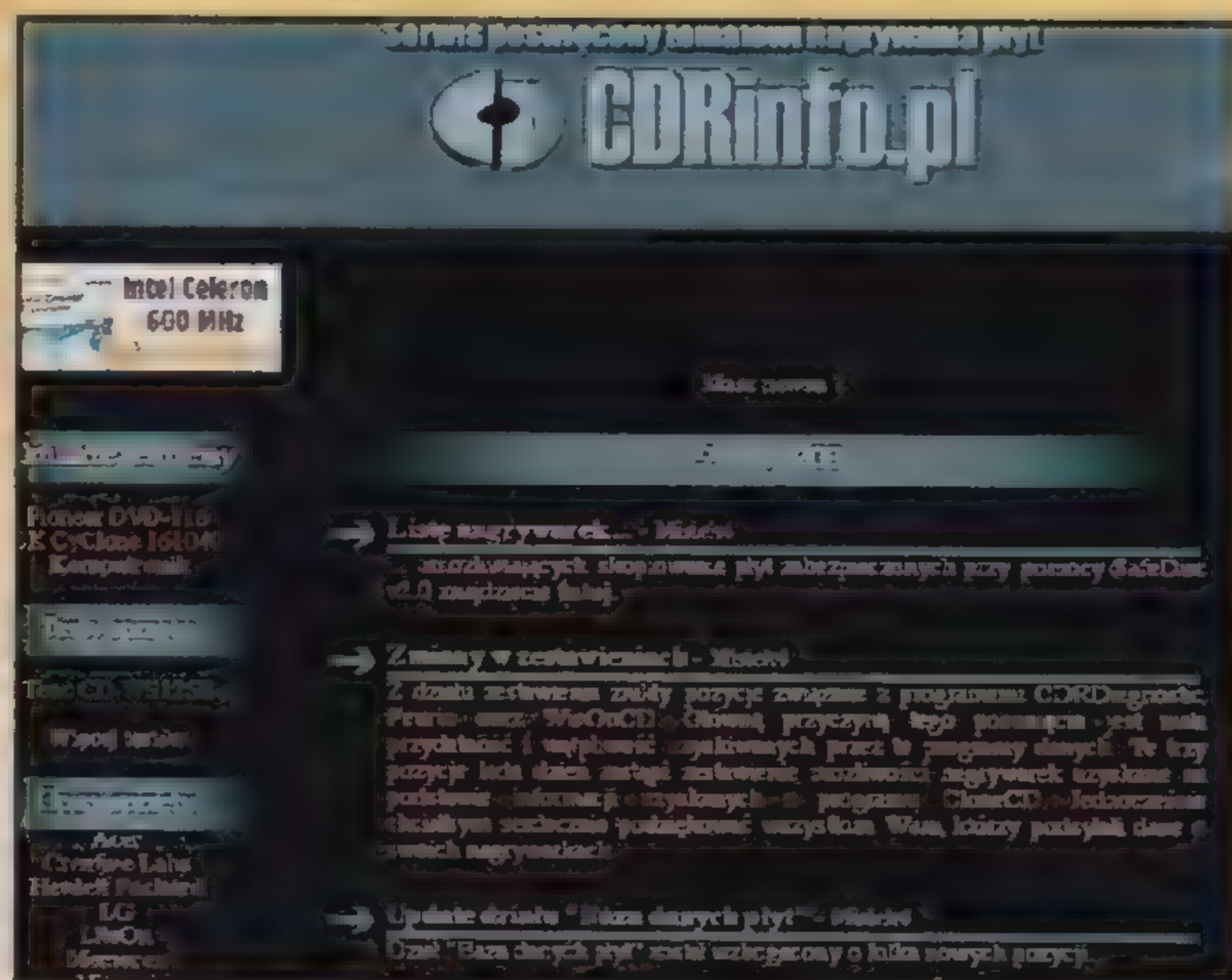
<http://www.cdrinfo.pl>

**C**eny nagrywarek spadły ostatnimi czasy na tyle, że nie są one już dobrem luksusowym i prawie każdy może sobie pozwolić na zakup takiego urządzenia do własnego komputera. Dobrą i szybką nagrywarekę można kupić już za ok. 500 zł.

Wypalanie płyt nie jest jednak rzeczą łatwą. Zanim nagrzasz swój pierwszy krążek, będziesz musiał się sporo nauczyć. Samych formatów, w jakich zapisywane są płyty, jest kilka, a terminy, takie jak ISO Joliet czy Burn Proof, to podstawowe pojęcia, jakie każdy „spawacz” znać powinien.

Najwięcej przydatnych wiadomości o zagadnieniach związanych z nagrywaniem znajdziesz w Internecie pod adresem [www.cdrinfo.pl](http://www.cdrinfo.pl). Serwis jest wyjątkowo sprawnie i rzetelnie redagowany. Zawsze znajdziesz tu najświeższe wiadomości o nowych programach i urządzeniach. Bardzo obfity dział Download zadowoli każdego, kto szuka jakiegoś programu związanego z nagrywaniem. Początkującym natomiast polecamy znakomicie zredagowany Słownik Pojęć.

Jeżeli przymierzasz się do kupna nowej nagrywareki lub szukasz oprogramowania, to swoje poszukiwania powinieneś rozpocząć właśnie od CDRinfo.



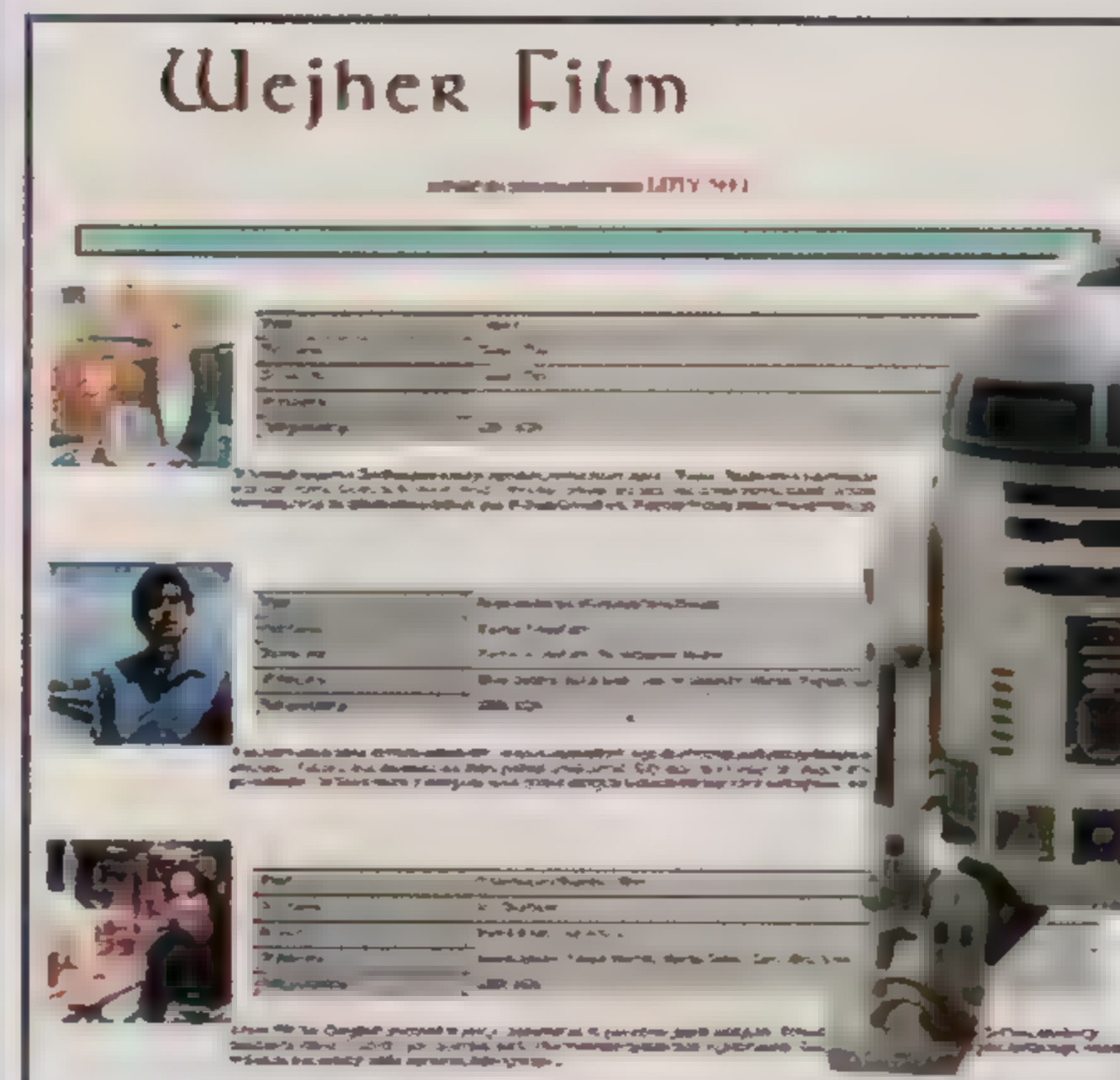
## Czternastolatek o filmie

<http://www.kino.wejher.pl>

**I**nternetowych stron o filmach jest całe mnóstwo. Nie każda jednak jest tak dobra jak [www.kino.wejher.pl](http://www.kino.wejher.pl) i nie każda jest robiona przez 14-letniego zapaleńca. Grzegorz Milewczyk na pomysł, aby napisać własną kinową stronę, wpadł ponad pół roku temu i z zadania wywiązał się znakomicie.

Strona wygląda dobrze i jest kompetentnie redagowana. Zawsze znajdują się tu aktualne wiadomości o filmach i nie tylko. Na stronie Grześka można poczatować, czasem wygrać upominek w konkursie i ściągnąć sobie najnowsze trailery.

Autor nie zapomni również o liście subskrypcyjnej, dzięki której zawsze będziesz dostawał świeże kinowe newsy. Strona zebrała kilka nagród w różnych konkursach. Gratulujemy pomysłu i wykonania. Tak trzymać.





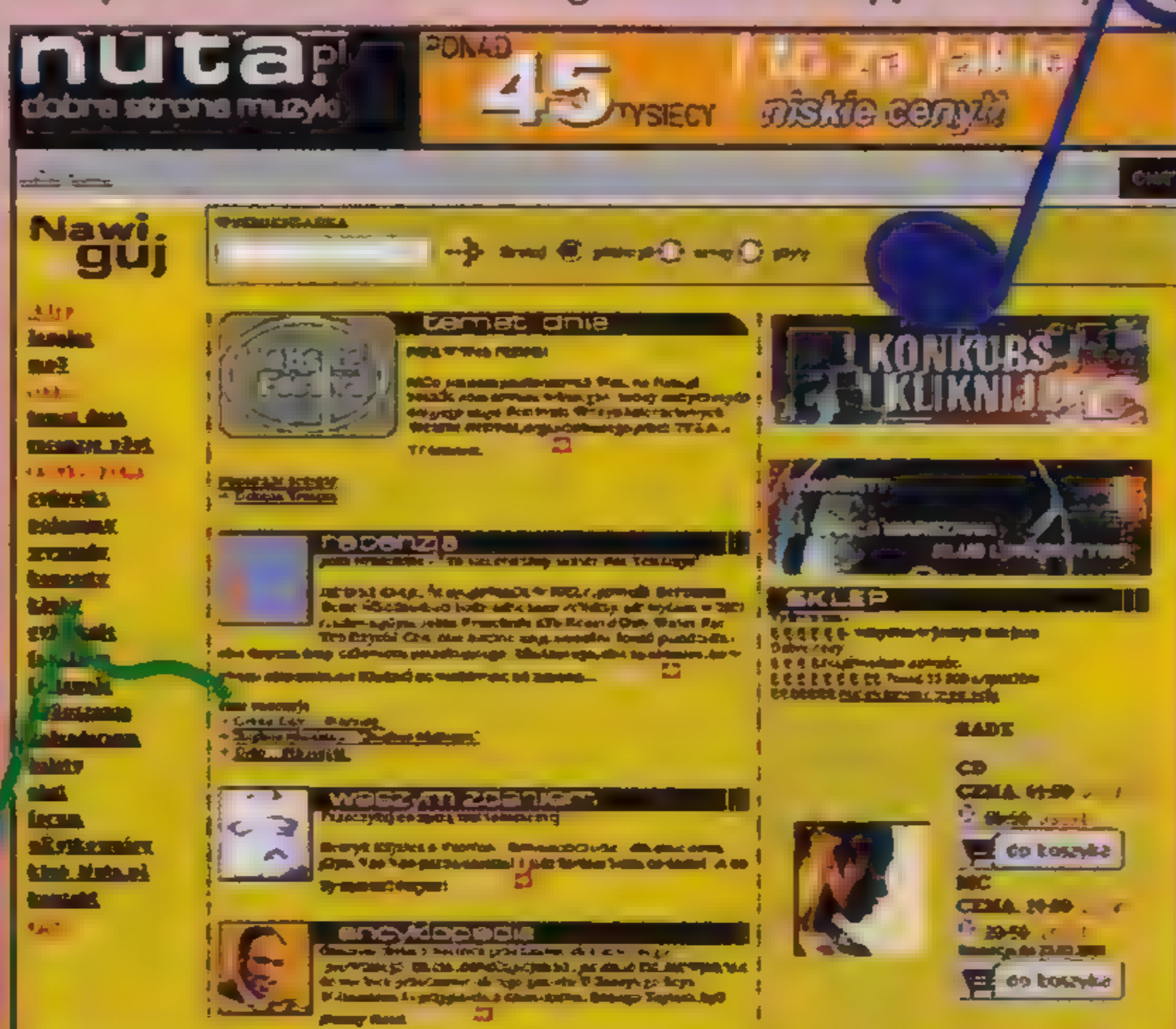
**nuta.pl**  
dobra strona muzyki

**Nuta.pl**

## Przebojowa nuta <http://www.nuta.pl>

**S**erwis [www.nuta.pl](http://www.nuta.pl) to nie jest zwykły sklep muzyczny, jakich pełno w Sieci. Bez przesady można nazwać go prawdziwym portalem muzycznym. Miłośnicy dobrej muzyki mogą tutaj nie tylko kupić płyty i kasyety swoich ulubionych wykonawców, ale również za darmo ściągnąć sobie na dysk legalne MP3, podyskutować na czacie i dowiedzieć się o wszelkich nowościach związanych z branżą muzyczną. Bardzo ciekawe są regularnie umieszczane na stronie wywiady z gwiazdami, a prawdziwy fan nie pogardzi pokaznym wykazem internetowych fanklubów, których w Sieci jest co niemiara. Szczególnie interesująca okazuje się encyklopedia rock'n'rolla, w której w bardzo zajmujący sposób opisano historię tego gatunku.

Aby mieć pewność, że nie ominęły cię jakieś ważne muzyczne wiadomości, wystarczy zarejestrować się na stronie i zaprenumerować darmowy biuletyn Nuta.pl.



## Aaaalee klocki!!!

<http://www.lego.com>

**P**ragnięciem każdego dziecka jest wyjazd do Legolandu, aby na miejscu, w stolicy klocków, urzeczywistniać z plastikowych elementów swoje najśmielsze marzenia. Nie każdego jednak stać na taką wycieczkę, a ceny dobrych zestawów Lego również nie należą do najniższych. Cóż pozostało? Oczywiście Internet i strona [www.lego.com](http://www.lego.com).

O tym, że z klocków Lego da się poskładać niemal wszystko, nie trzeba nikogo specjalnie przekonywać. Fantastyczne budowle, jakie powstają z tych elementów, do złudzenia przypominają bajkowy świat, który można podziwiać w filmach i kreskówkach. Szczególnie dużo frajdy dostarczają konstruktorom Lego Technic, które wyposażone są w układy elektroniczne, świecące diody i inne gadżety, które sprawiają, że zabawa nimi przysparza niezapomnianych wrażeń. Po złożeniu takiego zestawu można poczuć się jak w prawdziwych „Gwiezdnym Wojnach”. Wszystko, co możesz skonstruować z tych magicznych klocków, znalazło się na stronie [www.lego.com](http://www.lego.com). Zapraszamy do wirtualnego budowania.



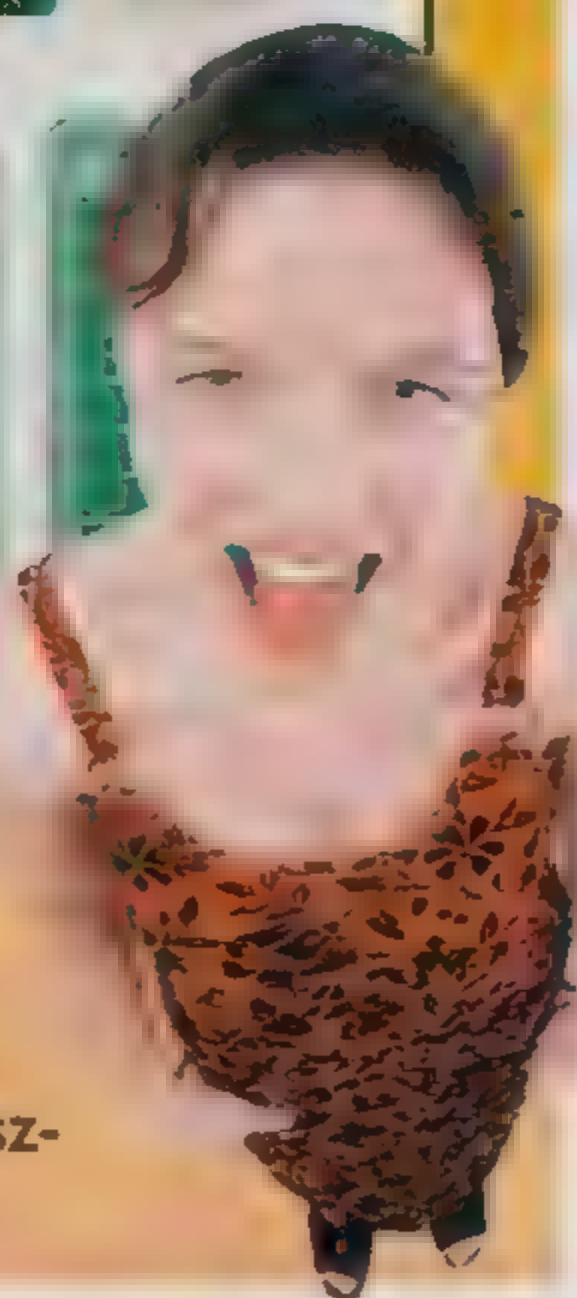
## Za darmo!!!

<http://www.gratisowo.pl>

**K**iedyś, dawno, dawno temu, w czasach, których nie pamiętają już dzisiaj nawet najstarsi górale, wszystko w Internecie było za darmo. Później ktoś wymyślił zakupy przez Sieć i odtąd już nic nie było takie, jak kiedyś. Wśród morza płatnych serwisów ostały się jednak samotne wysypki, na których można jeszcze dostać coś za nic.

Odnosiłki do wielu stron z darmowymi usługami i produktami zgromadzili autorzy strony [www.gratisowo.pl](http://www.gratisowo.pl). Wszystkie te dobra podzielili na kilka działów: Komunikacja, Produkty, Internet. Można znaleźć tu m.in. informacje o darmowych skrzynkach e-mailowych, serwerach www, tapetach, no i oczywiście o darmowych grach.

Strona wystartowała niedawno, więc wciąż się rozwija i z pewnością jeszcze niejednym zaskoczy internautów. Warto tu co jakiś czas zajrzeć.



## Podręczne cudo

<http://www.myirock.com>

**O**dtwarzacze MP3 robią na całym świecie wielką furorę. Coraz więcej osób paradyje po ulicach ze słuchawkami na uszach i odtwarzaczami wyposażonymi w karty faszowe w kieszeniach.

Przenośne „grajki” są coraz doskonalsze, mają coraz więcej pamięci, do której można zapakować coraz więcej utworów jednocześnie.

Oprócz podnoszenia wydajności, producenci odtwarzaczy prześcigają się również w upiększaniu swoich urządzeń. Ta mała cudeńka są coraz bardziej kolorowe i przybierają różne wymyślne kształty.

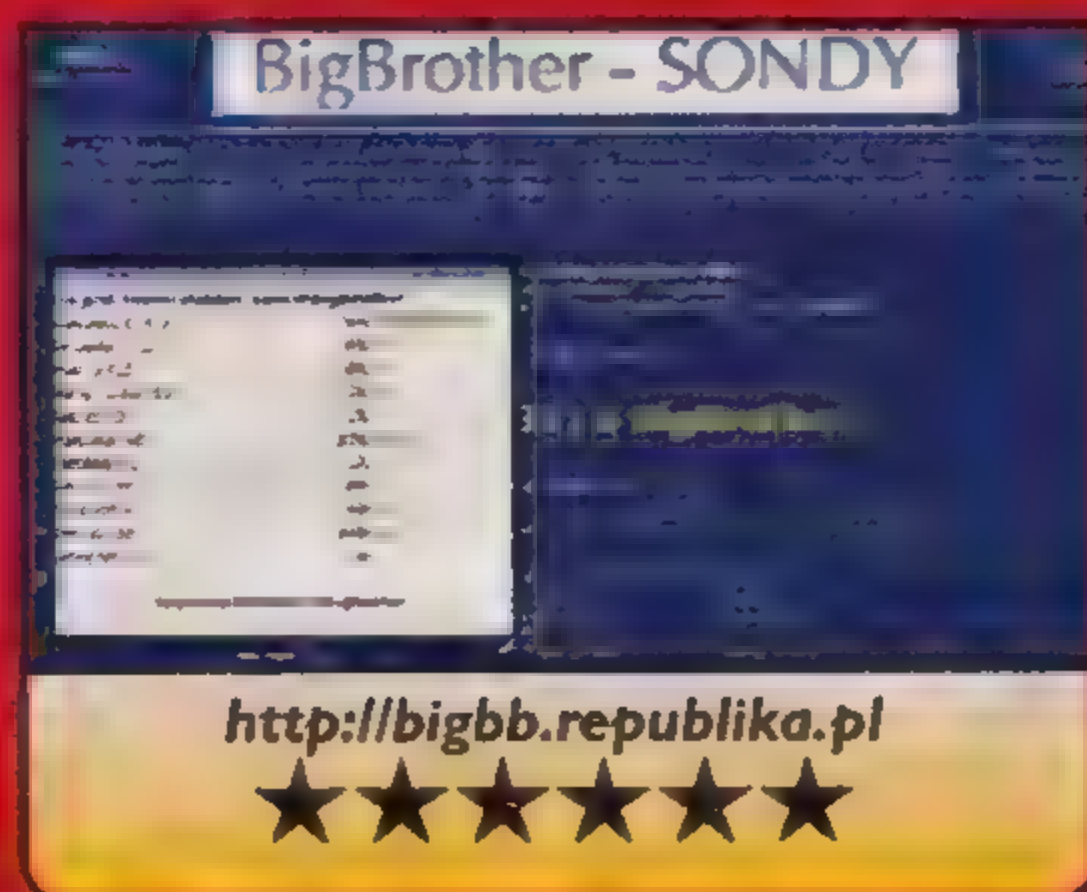
Jedne z najładniejszych odtwarzaczy można podziwiać na stronie [www.myirock.com](http://www.myirock.com).

Producent tych małych muzycznych kombajnów postarał się, aby jego produkty – oprócz doskonałych parametrów technicznych – wyróżniały się na rynku niebanalną stylistyką. Sam ocenić, czy mu się to udało. Kolekcję jego iRocków znajdziesz w Internecie.



Tekst: Aleksander Winciorek; Zdjęcia: archiwum Wyd. Bauer, StockByte, Lego, www.ussubs.com, www.robale.pl, © 2000 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved

# CIEKAWY STRONY WWW



# NAJLEPSZE STRONY WWW O BIG BROTHER



# POZDROWIE

**A teraz trochę Magii. Zamiast zwykłego tekstu na ekranie twojego komputera pojawi się czarodziej Merlin i powie, co tylko zechcesz. Prześlij go przyjaciółom!**

**H**i, how are you? Na takie powitanie, wypowiedziane przez pewnego osobnika w długim wdzięku, aż usiądziesz z wrażenia! Przez ekran twojego komputera przemaszeruje bowiem miniatura figurka czarodzieja, który machając różdżką, wyrecytuje każdy tekst, jaki

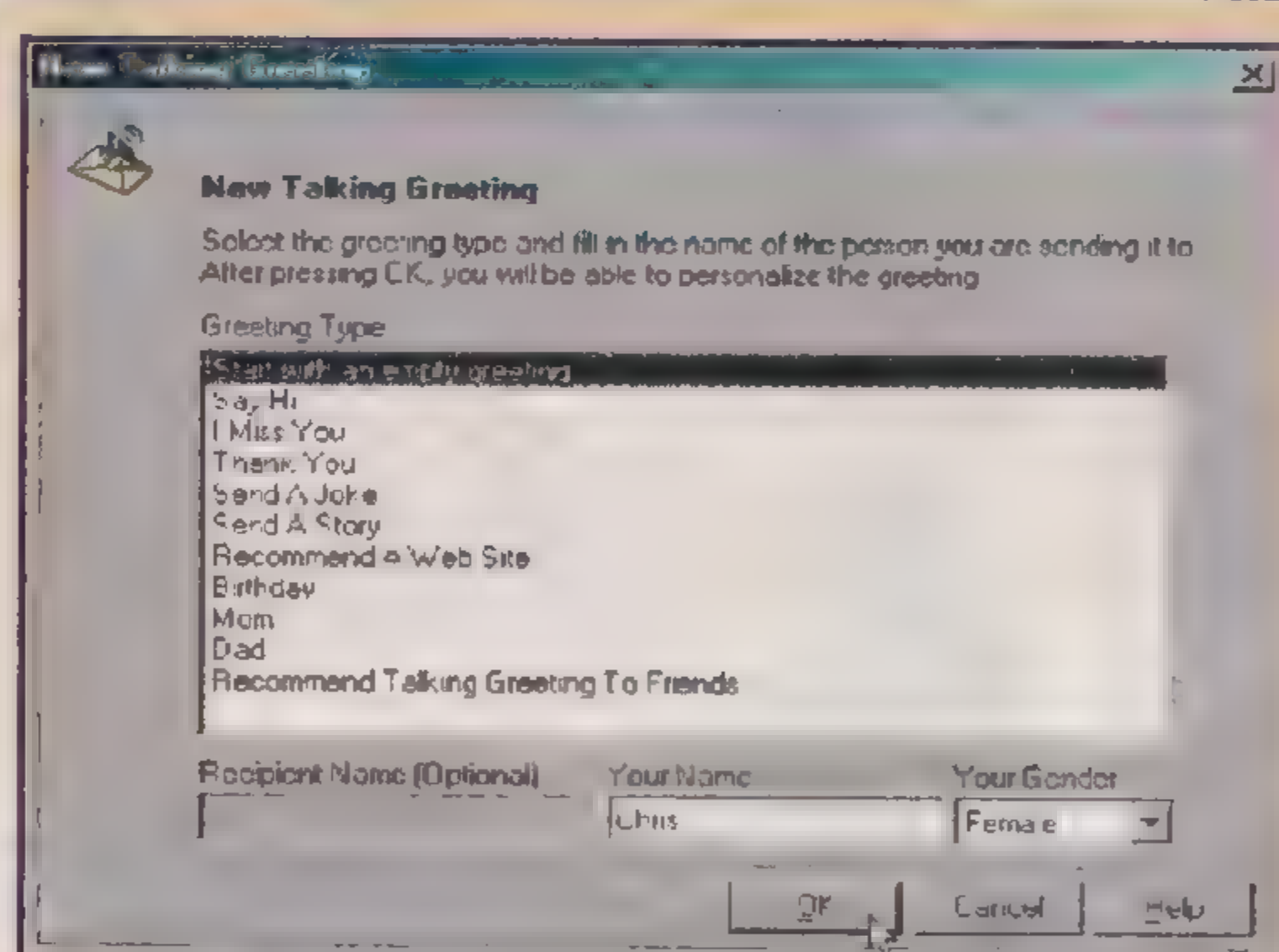
tylko sobie zażyczysz! Dzięki darmowemu programowi TALKING GREETING MAKER kilkoma kliknięciami myszą programujesz ruchy małego Merlina i uczysz go poszczególnych słów. Do wyboru masz jeszcze parę innych zabawnych postaci. Wyślij je swoim znajomym!



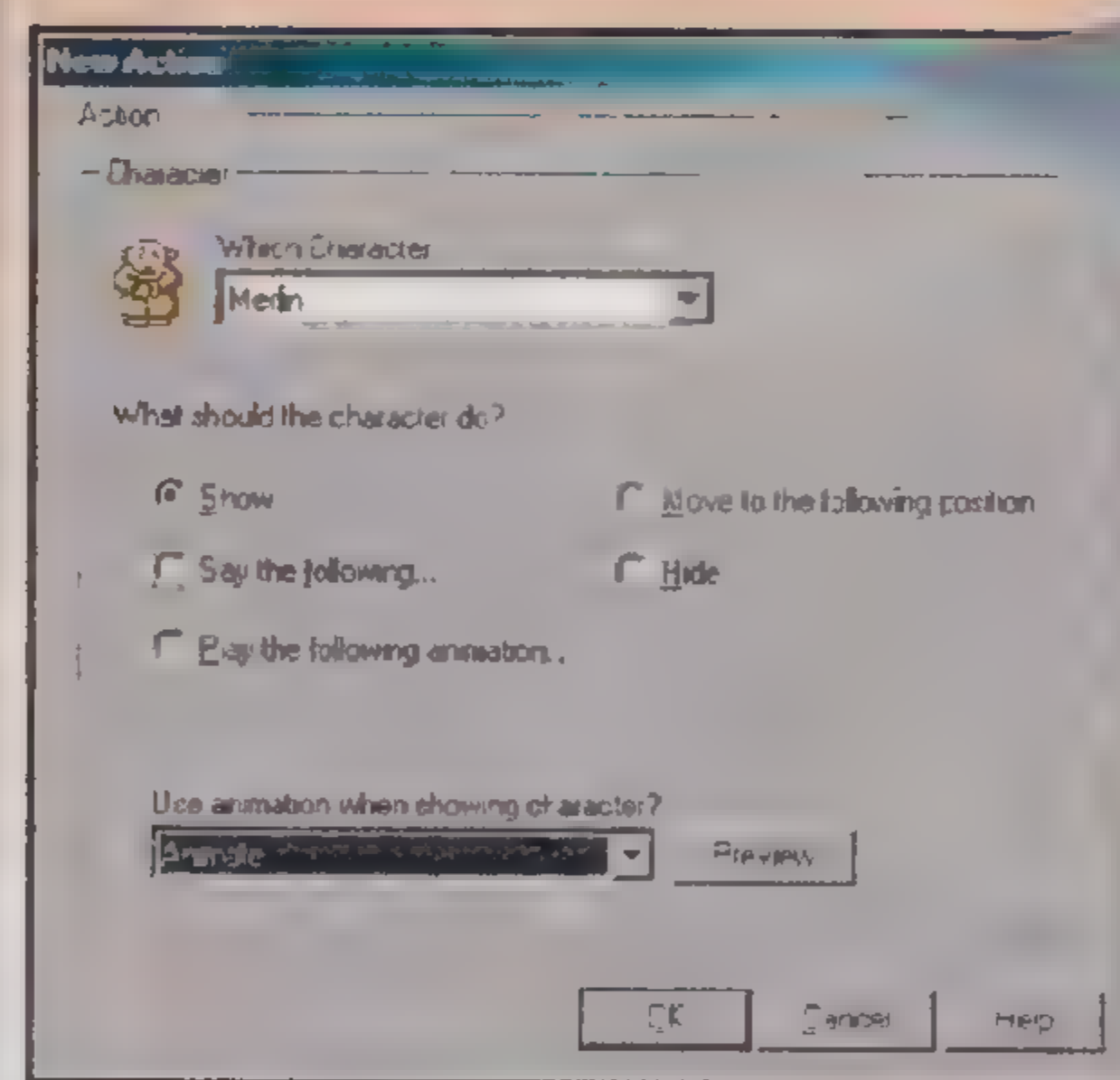
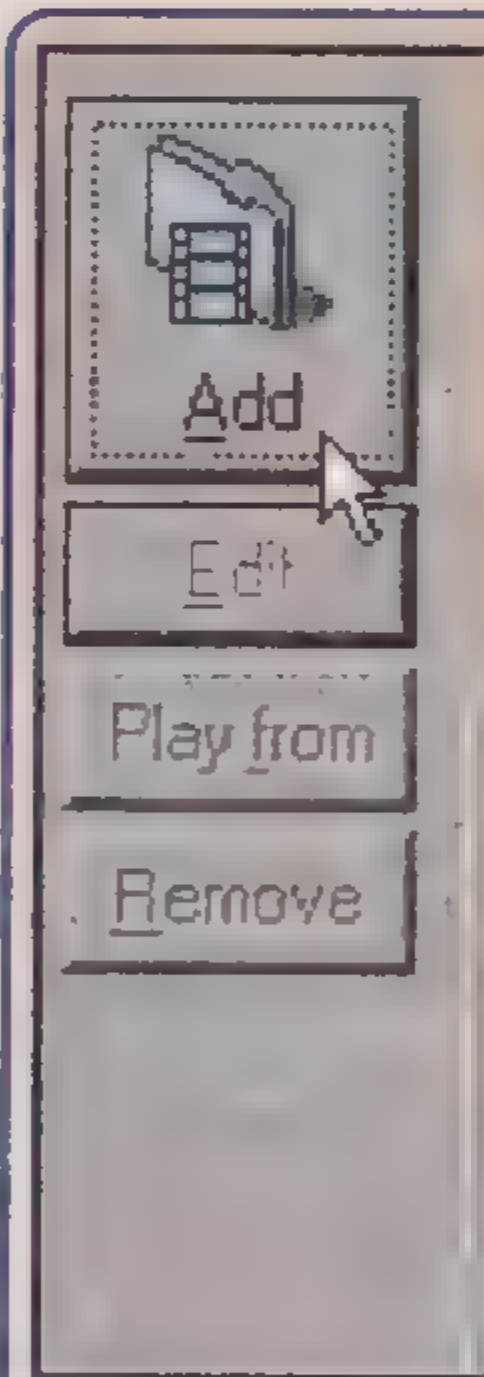
## Talking Greeting



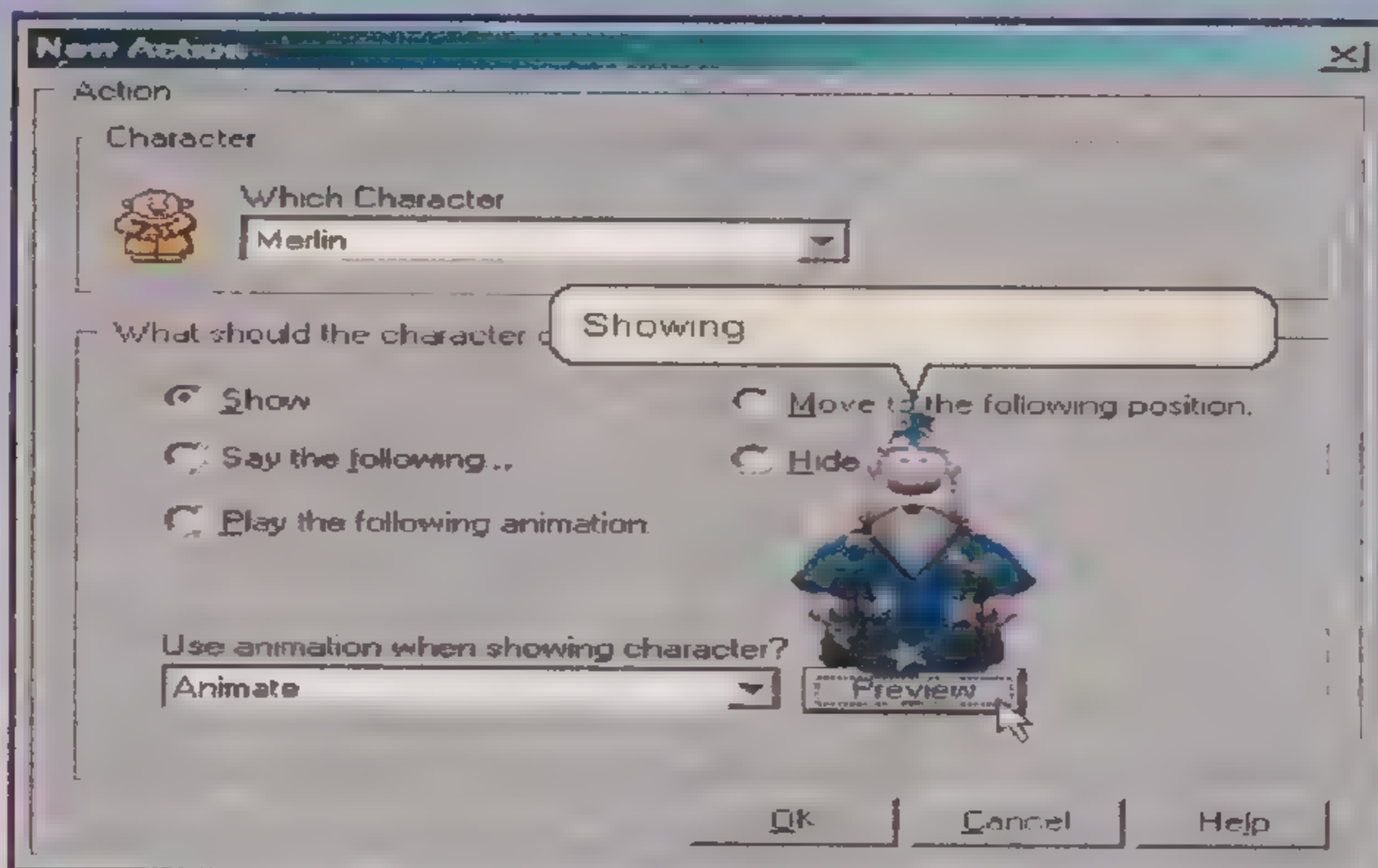
**1.** Musisz tylko mieć dostęp do Internetu, wejść na stronę [www.talkinggreeting.com](http://www.talkinggreeting.com) i ściągnąć program TALKING GREETING MAKER. Zajmuje on jedynie 4,5 MB, więc bez problemów zainstalujesz go na swoim dysku!



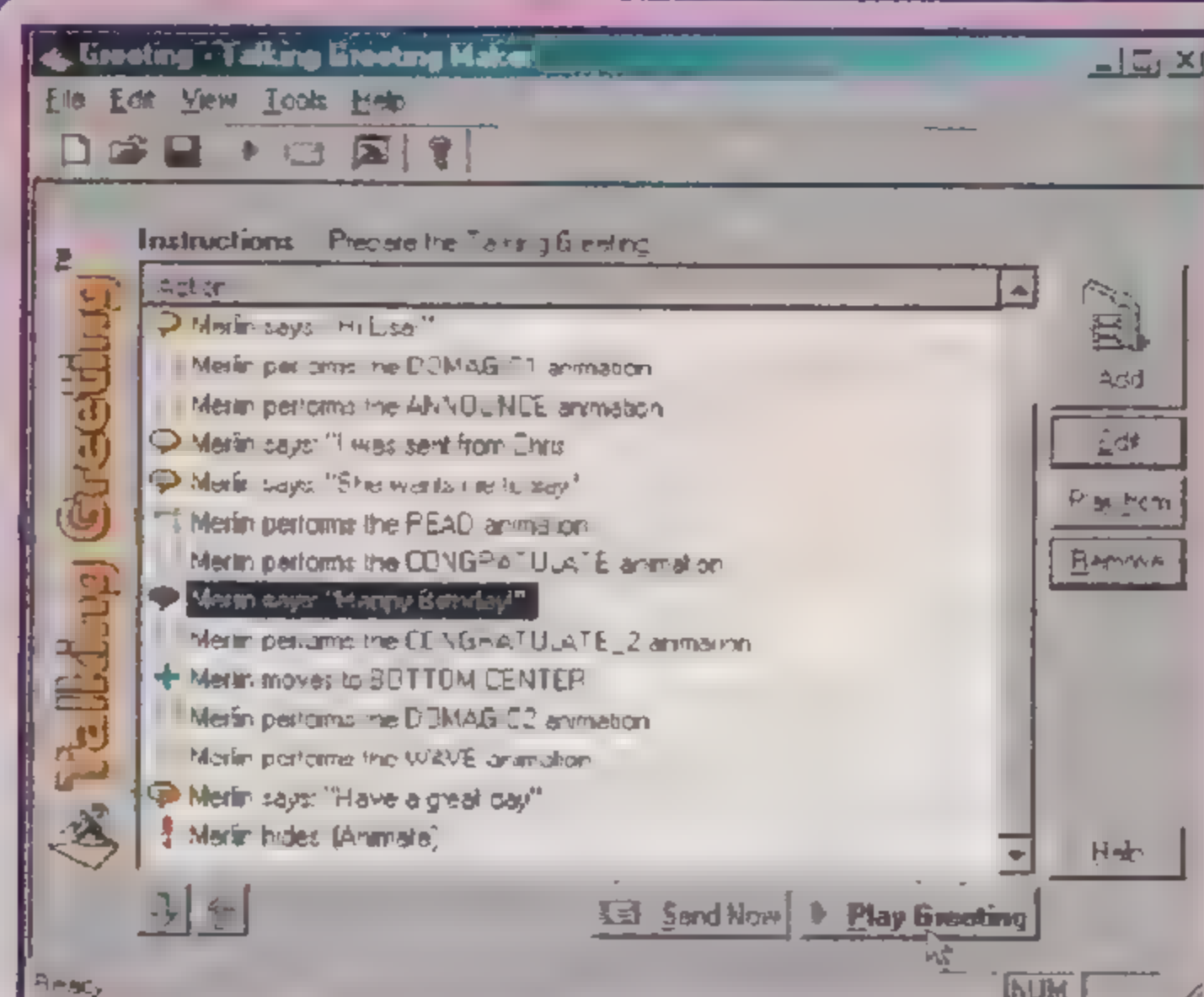
**2.** Po uruchomieniu programu otworzy się lista opcji. Aby rozpocząć zabawę z własną animacją, powinieneś wybrać „Start with an empty greeting”.



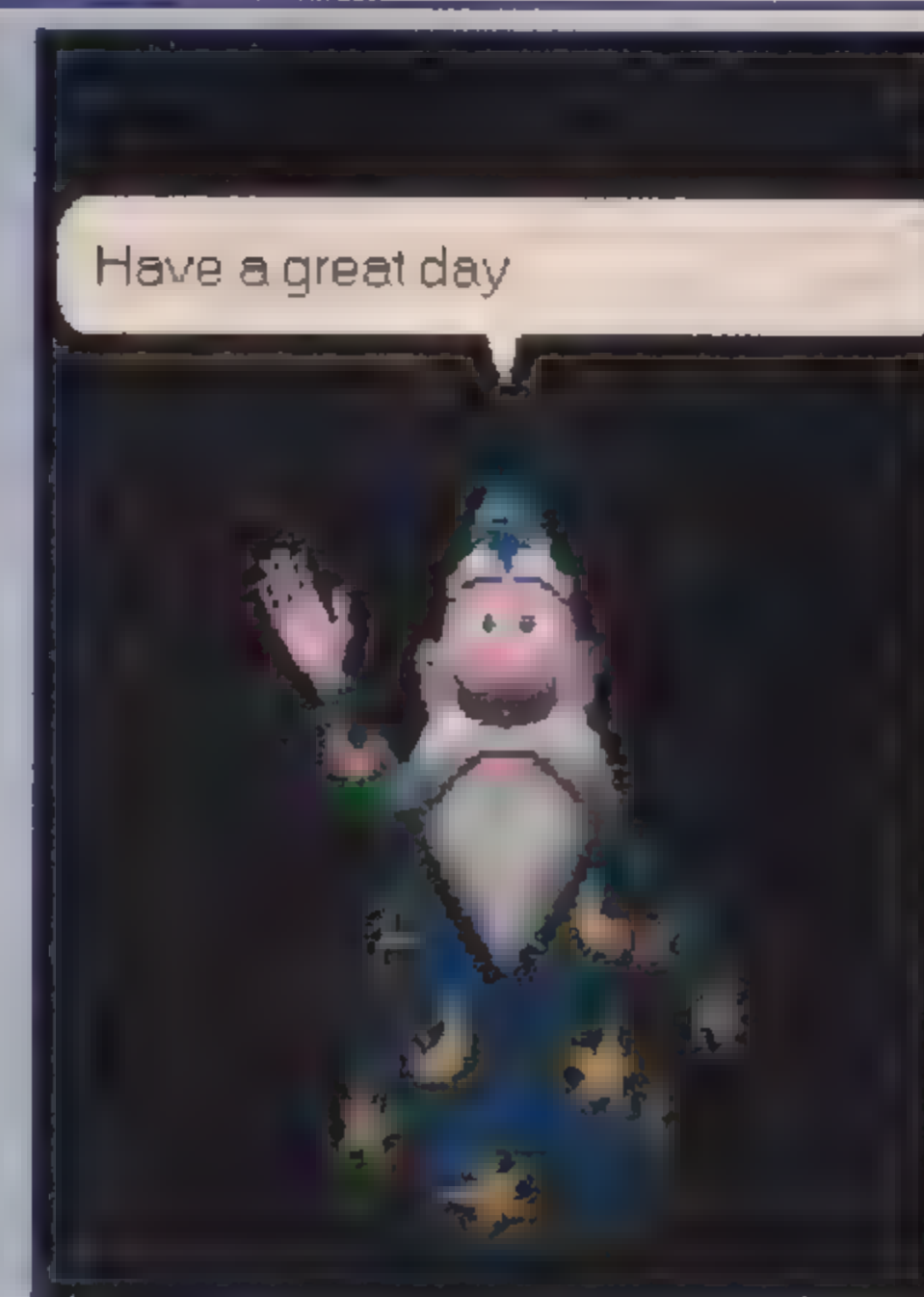
**3.** Aby otworzyć okno z innymi postaciami, należy kliknąć na „Add”. W tym miejscu będziesz mógł także zaprogramować ruchy nowego ludzika i wpisać tekst, który ma wypowiadać. My zdecydowaliśmy się na Merlina. Przycisk „Show” sprawi, że postać pojawi się na ekranie i będziesz mógł rozpocząć animację.



**4.** Dzięki opcji „Preview” możesz sprawdzić, jak prezentuje się twój ludzik. Dalsze jego zachowania modyfikujesz, jak wcześniej, za pomocą „Add”, np. „Move to the following position” ustala, w jakim kierunku powinna przemieszczać się figurka, zaś „Play the following animation” pozwala wybrać dla niej odpowiednie ruchy (np. czarowanie). Aby nauczyć Merlina mówić, wybierz opcję „Say the following...”.



**5.** Elementy animacji wybiera się z podanej listy. Kolejność ich odtwarzania zależy od tego, w jakiej kolejności je wskażesz. Gdybyś zmienił zdanie i chciał jeszcze raz edytować swoją postać, kliknij na „Edit”. Funkcja „Remove” usunie zbędne elementy.



**6.** Dzięki opcji „Play Greeting” możesz odtworzyć całą wiadomość i sprawdzić, jak prezentuje się twoje dzieło.



# NIA OD MERLINA



## GADAJĄCA GROMADKA



A może byś tak mnie wysłał komuś na Wielkanoc? To też są Święta...

A oto twoi miłośnicy. Jeżeli chcesz, możesz ich ściągnąć na swój komputer ze strony [www.talkinggreeting.com](http://www.talkinggreeting.com), a potem wysłać któremuś z przyjaciół. Oczywiście z odpowiednią wiadomością tekstową! Do wyboru masz m.in. E-Mana, E-Woman, Dżina, Tweety'ego, Wortnose'a, Stockmana oraz Robby'ego. Udanej zabawy!

### Send Talking Greeting

Send



Type in the E-mail addresses of the people you want to send this greeting to. Include one E-mail address per line.

You can use the 'Address Book' button for quick access.

Address Book

zenia@uboot.com

Adresat musi mnie najpierw ściągnąć, a wtedy z nim pogadam!

☐ Auto Display Address Book



**7.** No i jak? Podoba ci się? No to do roboty! Kliknij na „Send now”, wpisz adres znajomego i jeszcze raz naciśnij „Send”. Aby uchronić komputer przed wirusami, TALKING GREETING prześle twoją wiadomość przez stronę internetową. Program przeniesie cię tam automatycznie i zarządzi potwierdzenia wysłania wiadomości kliknięciem na „Send Greeting”.

### View Talking Greeting

Congratulations

Your Talking Greeting is ready for download

Please follow these steps:

1. Click below to download your talking greeting
2. When prompted, save the greeting to your Desktop
3. After downloading, run the greeting file from your Desktop

[Download Talking Greeting Now!](#)

Please Note:

- In order to play the greeting you need to have Windows 95/98/NT/2000
- You'll be able to download your greeting for the next 30 days.

**8.** Adresat, do którego posłałeś Merlina lub inną postać, otrzyma wiadomość wraz z odnośnikiem do internetowej strony TALKING GREETING. Jeżeli kliknie na niego, może ją ściągnąć i natychmiast otworzyć w trybie online. Gdyby jednak jego pecetowi zabrakło odpowiedniego oprogramowania, TALKING GREETING zapyta, czy ma je zainstalować.

## ZAJRZYJ TU!



Gadające kartki są też na innych stronach WWW. Naprawdę śmieszne i kolorowe znajdziesz pod adresem:

[www.rats2u.com](http://www.rats2u.com)  
[www.audiocard.com](http://www.audiocard.com)  
[www.123greetings.com](http://www.123greetings.com)  
[www.Digital-Greetings.com](http://www.Digital-Greetings.com)  
[www.voice-express.com](http://www.voice-express.com)



Jak tylko klikniesz, polecę, dokąd zechcesz!

## INFO

### Gadać po polski?

Niestety, postacie z TALKING GREETING mówią tylko po angielsku. Nawet jeżeli wystukasz na klawiaturze tekst po polsku, Merlin przeczyta go po angielsku, to znaczy z angielskim akcentem, co zabrzmi na pewno dość dziwnie. Nie należy jednak tracić nadziei! Istnieje kilka sztuczek, aby przechytryć uparty program! Jeżeli chcesz, aby Merlin powiedział WITAJ, możesz wpisać mu V zamiast polskiego W. Efekt fonetyczny i uzyskasz pisząc EE. Dorzuć T oraz AE zamiast AJ i powstanie VEETAE. W ten sposób przy pomocy angielskiego alfabetu oddasz brzmienie naszej mowy!

## TIPSY

### Jak to działa?

Program TALKING GREETING MARKER działa dzięki tzw. technice Microsoft Agent – to ona odpowiada za mowę i poruszanie się śmiesznych figurek. Oczywiście istnieje cały szereg innych darmowych programów posługujących się tą techniką: np. za pomocą ACE TALKING JOKES AND QUOTES ([www.go-ace.com](http://www.go-ace.com)) możesz wysyłać przyjaciołom dowcipy. Dodatkowe informacje o Merlinie, który będzie np. informował cię, jaki dziś dzień i która godzina, uzyskasz na stronie [www.msagentring.org](http://www.msagentring.org).





Sieciowe aukcje... Tu każdy może kupić i sprzedać dobra, o których wielu ludziom nawet się nie śniło. I to po atrakcyjnych cenach! Wystarczy tylko poznać parę licytacyjnych chwytów

# Aukcje Internetowe

**O**d dawna wiadomo, że Internet doskonale nadaje się do prowadzenia wszelkiego rodzaju interesów. Pieniądze płyną do Sieci wartkim strumieniem i mimo przejściowych kłopotów, które można od jakiegoś czasu zauważyć w tym biznesie, wydaje się, że będą płynęły jeszcze bardzo długo. Niewątpliwie najwięcej pieniędzy przyciąga wirtualny handel.

Nie trzeba od razu zakładać portalu ani sklepu on-line, żeby uczestniczyć w internetowym biznesie. Na początek możesz spróbować szczęścia na jednej z wirtualnych aukcji. A jest w czym wybierać. Sieciowych domów aukcyjnych są tysiące i każdy może coś w nich kupić lub sprzedać, nieźle się przy tym bawiąc. Ilość i różnorodność towarów oferowanych na licytacjach jest niemal nieograniczona.

## Co można znaleźć na aukcji?

Internetowe aukcje są prawdziwym rajem dla kolekcjonerów. Przeglądając oferty, można odnieść wrażenie, że ludzie handlują wszystkim, czym się da, i tym, czym się nie da. Nikogo nie dziwi, że ktoś chce sprzedać swój samochód albo komputer, ale co można pomyśleć o osobie, która wystawia na licytację własną duszę?

## KUPUJEMY

### 1 Rejestracja

**B**ez względu na to, w jakim systemie aukcyjnym będziesz chciał dokonać zakupów, pierwsze, co należy zrobić, to zarejestrować się. W formularzu będziesz musiał podać trochę danych o sobie, tzn. jak się nazywasz, e-mail i jeszcze parę mniej lub bardziej istotnych szczegółów. Po rejestracji operator systemu przydzieli ci twoje własne konto. Pod żadnym pozorem nie podawaj zbyt wielu danych na stronach aukcyjnych, co do których nie masz wystarczającego zaufania. Kieruj się zasadą: im mniej informacji o tobie, tym lepiej!

Zapraszamy do rejestracji

W celu skorzystania z Allegro należy się zarejestrować. Rejestracja jest darmowa. Wypełnij formularz przedstawiony poniżej. Sprawdzaj, czy wszystkie dane są poprawne. Wskazując "Dalej" Oświadczasz, że podajesz prawdziwe dane i akceptujesz warunki użytkowania Allegro. Po zatwierdzeniu danych otrzymasz wiadomość e-mail z instrukcją aktywacji konta. Jeśli masz już konto, kliknij "Zaloguj się".

Imię i nazwisko lub nazwa firmy \_\_\_\_\_  
 Adres e-mail \_\_\_\_\_  
 Telefon: \_\_\_\_\_  
 numer i numer dzwoniący \_\_\_\_\_  
 Ulica i numer domu \_\_\_\_\_  
 Kod pocztowy \_\_\_\_\_  
 Mięscowość \_\_\_\_\_  
 Nazwa użytkownika \_\_\_\_\_  
 Typ konta: nowy / stary \_\_\_\_\_  
 Hasło \_\_\_\_\_  
 Minimum 4 znaki \_\_\_\_\_  
 Potwierdź hasło \_\_\_\_\_

Chcę być powiadomiany pocztą o:  
☐ nowych aukcjach  
☐ zakończeniu aukcji moich przedmiotów  
☐ przedłożeniu moich ofert  
☐ zmianach w wydarzeniach w Allegro  
☐ gorących ofertach  
☐ nowych ofertach w moich aukcjach

Zatwierdź

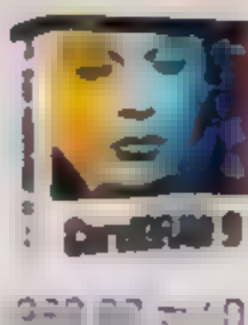
Czas na to  
 Wybierzmy sobie miejsce, gdzie będziemy się spotykać

Brak

Nazwa \_\_\_\_\_ Dział \_\_\_\_\_  
 Nazwa \_\_\_\_\_ Ulica \_\_\_\_\_



**Sprzęt 3121**  
 Akcesoria 30, 67  
 Kart. Graficzne 165  
 Kart. Sieciowe 172  
 Karty TV 112  
 Memorie 365  
 Monitory 244  
 Nagrywanie 408  
 Nagrywanie CD-ROM 272  
 Odbiorniki 58  
 Pamięci masowe 61  
 Procesory 432  
 Urządzenia SCSI 94  
 Urządzenia zewnętrzne 972



**Komputery osobiste 665**  
 AMD - komputery 41  
 AMD - zestawy 35  
 Amiga 162  
 Apple 75  
 Atari 76  
 Compaq 33  
 HP - komputery 109  
 HP - zestawy 111  
 Inne 163

**Procesory 514**  
 AMD - procesory 19  
 AMD - zestawy 36  
 Intel 154

### 2 Szukamy towaru

**T**eraz możesz już wybrać się na zakupy. Większość stron aukcyjnych ma wyszukiwarki, dzięki którym bardzo szybko znajdziesz interesujący cię przedmiot. Innym sposobem na odszukanie ciekawej oferty jest skorzystanie z katalogu.

Nie mniej ważna od samego przedmiotu jest osoba, która sprzedaje. Sporo domów aukcyjnych ma specjalne systemy oznaczania dobrych i wiarygodnych sprzedawców. Jeżeli osoba, od której chcesz coś kupić, zyskała dużo pochlebnych opinii, to masz wtedy pewność, że to, co od niej kupisz, będzie w dobrym stanie i dotrze do ciebie bez problemu.



### 3 Warunki kupna

**Z**anim zaczniesz licytować, przeczytaj dokładnie warunki sprzedaży. Zwróć szczególną uwagę na formę płatności i opłaty wysyłkowe, ponieważ bardzo często zdarza się, że koszt wysyłki przewyższa wartość licytowanego gadżetu. Koszty przesyłki będą znacznie większe, jeżeli zdecydujesz się na udział w jednej z zagranicznych aukcji. W tym przypadku należy liczyć się z tym, że do opłaty doliczone zostanie także cło.

Po dokładnym zapoznaniu się z warunkami licytacji i skrupulatnym przeczytaniu opisu towaru możesz przystąpić do najciekawszej części całej zabawy, czyli samej licytacji.

**Alkoholna cena: 2000.00 zł**  
**Do końca aukcji: 2 dni (2001-04-02 12:28:57)**  
[Pokaż pełną historię cen](#)  
[Pokaż historię zmian w aukcji](#)

**Sprzedający:** [przemek](#) ★★★★★ (127) [O profilu](#)  
[Zobacz inne przedmioty](#)  
[Pokaż inne aukcje sprzedawcy](#)

**Opis towaru:** 0  
**Lokalizacja:** Łódź  
**Transport:** Nabywca pokrywa koszty transportu.  
**Akceptowane formy płatności:** Przy odbiorze przesyłki.

**Zamówienia, nie dołączają się z zasadami**

**Komputer AMD Athlon 700 MHz:**

Procesor	Athlon 700
Wentylator	Tak, metalowe
Dysk główny	Seagate
Dysk twardy	10 GB Seagate
Współczynnik	1.44
Pamięć RAM	64 MB
Karta grafiki	Karta TNT2 M64
Karta dźwiękowa	Sound Blaster 128 PCI
Odbudowa	Midit ATX
CD ROM	30xAcex

**1 rok gwarancji**  
**Na życzenie faktura VAT**

**STAT4U**

**4 Licytacja**

**L**icytacja przebiega w następujący sposób. Kiedy znajdziesz już interesujący przedmiot w dobrej cenie, możesz przystąpić do jej podbijania. W specjalnym, przeznaczonym do tego celu okienku, wpisujesz kwotę, która jest odrobinę wyższa niż poprzednia i czekasz na reakcję innych osób biorących udział w aukcji. W przypadku, gdy ktoś przebiję twoją ofertę, możesz znów zaoferować odrobinę więcej niż przedtem. W ten sposób, zwiększając cenę, dochodzi się do końca aukcji. Często zaglądamy do swoich aukcji, ponieważ wygrywa ten, kto jako ostatni zaoferuje najwięcej.

Cały proces licytacji można znacznie uprościć. Wystarczy, że w odpowiednim polu wpiszesz maksymalną sumę, jaką jesteś gotowy zapłacić. W tym przypadku system będzie automatycznie podbijał cenę, aż do określonego przez siebie pułapu.

Jeżeli będziesz miał szczęście, może uda ci się kupić jakiś cenny przedmiot dużo poniżej jego realnej wartości. Cała sztuka polega na tym, żeby nie dać wciągnąć się w aukcyjne manipulacje i ciągłe podbijanie ceny, bo wtedy może się okazać, że kupiłeś coś bezwartościowego i kompletnie nieprzydatnego.

[illegible]

# SPRZEDAJEMY

### 1 Przygotowujemy opis

**P**odobnie jak podczas dokonywania zakupów, trzeba się najpierw zarejestrować. Następnie musisz przygotować atrakcyjny opis towaru, który wystawiasz na licytację. Niektóre domy aukcyjne pozwalają swoim użytkownikom na umieszczanie zdjęć sprzedawanych rzeczy. Warto więc postarać się o jakąś fajną fotkę, która zachęci wszystkich do licytowania jak najwyższych kwot.

[illegible]

## 2 Ustalamy warunki sprzedaży

<b>Skazany</b>	<input type="checkbox"/> Skazany w opisie
<b>Akceptowane formy pisemnej</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pismo przy adwokacie <input type="checkbox"/> Pismo <input type="checkbox"/> Pismo z góry <input type="checkbox"/> Skazany w opisie
<b>Czas trwania</b>	10 min
<b>Opis</b>	
<b>Temat</b>	2)
<b>Wskazanie</b>	Powinny być wyłączone z dowodzenia po tym, jak przychodzą do sądu, nie będącymi znanymi do momentu, w którym są dowodzone, że są przestępcami.
<b>Pogrubienie</b>	<input type="checkbox"/> Ten przedmiot będzie wzmiankowany po prostu na stronie 4.
<b>Galeria</b>	<input type="checkbox"/> Ten przedmiot będzie wzmiankowany w opisie, bez podania nazwy.
<b>Strona główna</b>	<input type="checkbox"/> Ten przedmiot powinien być głównym słowem.

**N**astępny krok to ustalenie zasad sprzedaży (ile czasu ma trwać aukcja, kto pokrywa koszty przesyłki, cena minimalna itp.). Na koniec zostaje przesłanie oferty do serwisu i rozpoczęcie licytacji. Od tej pory możesz tylko cierpliwie czekać i mieć nadzieję, że twój przedmiot osiągnie jak najwyższą cenę. Niektórzy starają się sztucznie podbić cenę i sami (pod innym nazwiskiem) licytują własny przedmiot. Taki proceder jest nielegalny i można zań bardzo szybko, z wilczym biletem, wylecieć z aukcji. Poza tym może się okazać, że kupiłeś coś sam od siebie, a nie o to przecież w całej tej zabawie chodzi...

### 3 Kończymy licytację i wysyłamy towar

**P**o zakończeniu licytacji dostaniesz e-mailem powiadomienie, że aukcja się zakończyła. Teraz należy już tylko potwierdzić zamówienie i możesz wystać paczkę do szczęśliwego nabywcy.

W Polsce są dwie możliwości wysłania towaru. Usługa proponowana przez Poczta Polską jest zwykle najtańsza, ale za to przesyłki idą znacznie dłużej i w gorszych warunkach. Szybsze i bezpieczniejsze, ale droższe, są usługi firm kurierskich, które dostarczają paczki w ciągu doby.

**Subject:** Zakończenie aukcji: Commodore 64  
**Date:** Mon, 19 Mar 2001 09:22:28 +0100 (CET)  
**From:** Allegro - Aukcje OnLine <[allegro@allegro.pl](mailto:allegro@allegro.pl)>  
**To:** Marek Cool <[fabOn@poczta.fm](mailto:fabOn@poczta.fm)>

Aukcja "Commodore 64" zosta3a zakoŃczona.  
Początek aukcji: 2001-03-12 09:33:15  
Koniec aukcji: 2001-03-19 09:18:54  
Cena wywo3awcza: 39.95  
Nie było ofert kupna.

Monesz ponownie wystawić przedmiot na sprzedaż.  
Więcej informacji uzyskasz na stronie [www.moneysale.pl](http://www.moneysale.pl)

# Optatly

**W**iększość domów aukcyjnych prowadzi swoje usługi bezpłatnie, jednak te największe, takie jak Ebay, Yahoo czy nasze polskie Allegro, wprowadziły opłaty za sprzedawanie przedmiotów (tłumacząc to koniecznością dbania o komfort uczestników).

Na całym świecie system pobierania opłat wygląda podobnie. Ich wysokość uzależniona jest od kwoty, jaka zostanie wylicytowana za dany przedmiot. Dodatkowo pieniądze trzeba zapłacić również za inne usługi, takie jak wyróżnienie przedmiotu pogrubioną czcionką, promowanie go w danej kategorii lub na stronie głównej.

## Stawki prowizji w Allegro

- **cena przedmiotu 0 zł - 25 zł**, prowizja wynosi 3%
- **cena przedmiotu 25 zł - 1000 zł**, prowizja wynosi 3% z początkowych 25 zł (0,75 zł) plus 2,5% z pozostałej kwoty
- **cena przedmiotu 1000 zł i więcej**, prowizja wynosi 3% z początkowych 25 zł (0,75 zł) plus 2,5% z 25 - 1000 zł (24,38 zł) plus 1,25% z pozostałej kwoty

For more information, visit the site: <http://www.internetcnc.com>

[illegible]

**Aukcje polskie**

## INFO

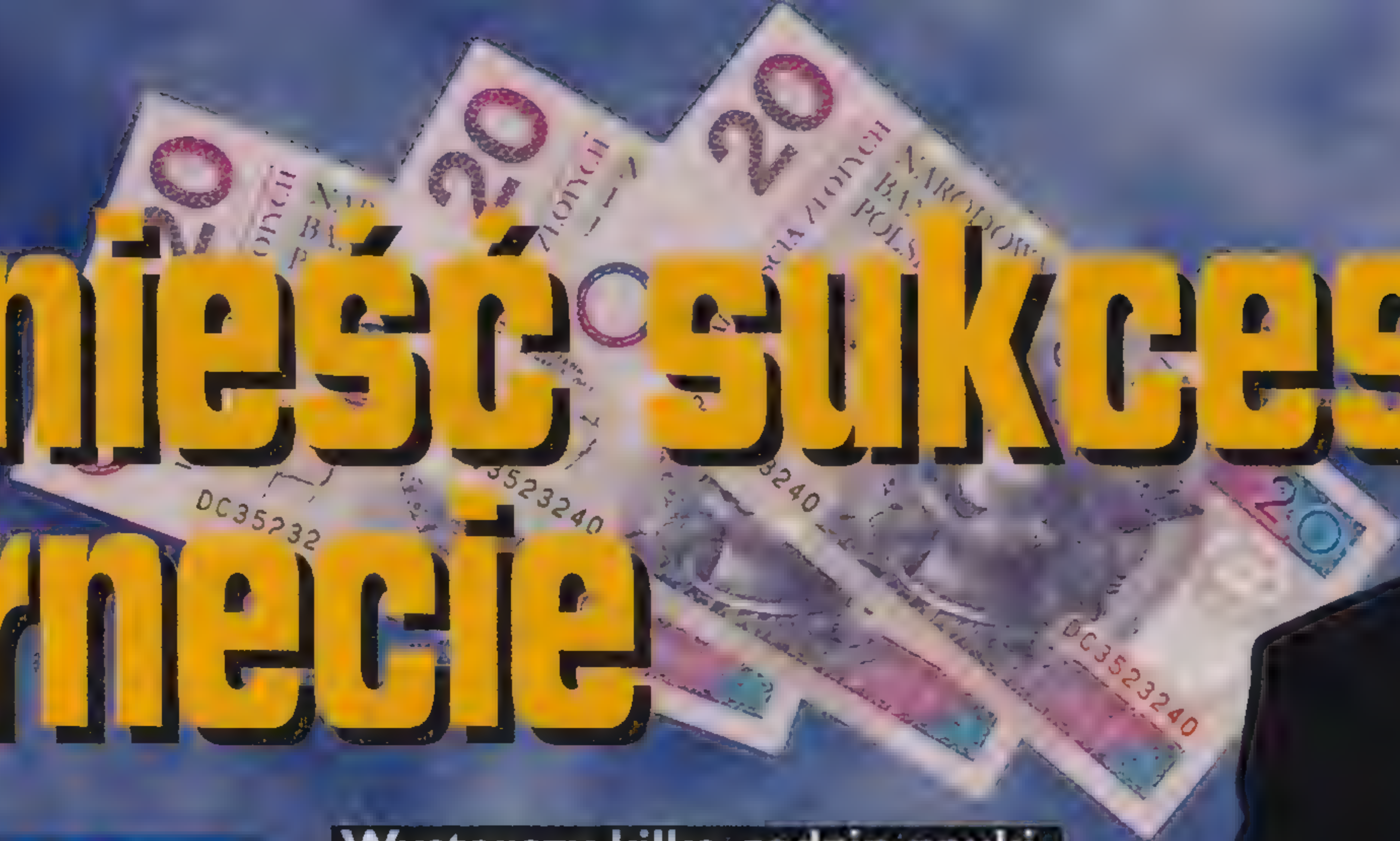
## Jak nie dać się oszukać

1. Korzystaj tylko ze sprawdzonych i renomowanych domów aukcyjnych.
2. Staraj się unikać płatności: karta kredytowa.
3. Sprawdź przesyłkę, zanim ją odbierzesz. Pamiętaj, możesz poprosić pracownika poczty lub firmy kurierskiej, aby otworzył przy tobie paczkę. Jeżeli zawartość nie zgadza się z zamówieniem lub przedmiot jest uszkodzony, wtedy możesz nie zapłacić.
4. Jeżeli sprzedawca cię oszukał, wysyłając zepsuty przedmiot, możesz dochodzić swoich praw u prowadzącego aukcję lub na drodze sądowej.
5. Perfidnym sposobem na zarabianie jest wysyłanie fałszywych przedmiotów. Szczęśliwie zatopionej niedawno stacji kosmicznej „Mir” znalazły się na licytacji za nim maszyna zdążyła się rozbić...



INTERNET

# Jak odnieść sukces w Internecie



Wystarczy kilka godzin nauki, żeby zrobić stronę internetową. Wykonanie dobrej i popularnej witryny, którą odwiedzi wiele osób, to już prawdziwa sztuka. Jak zareklamować się w Sieci?

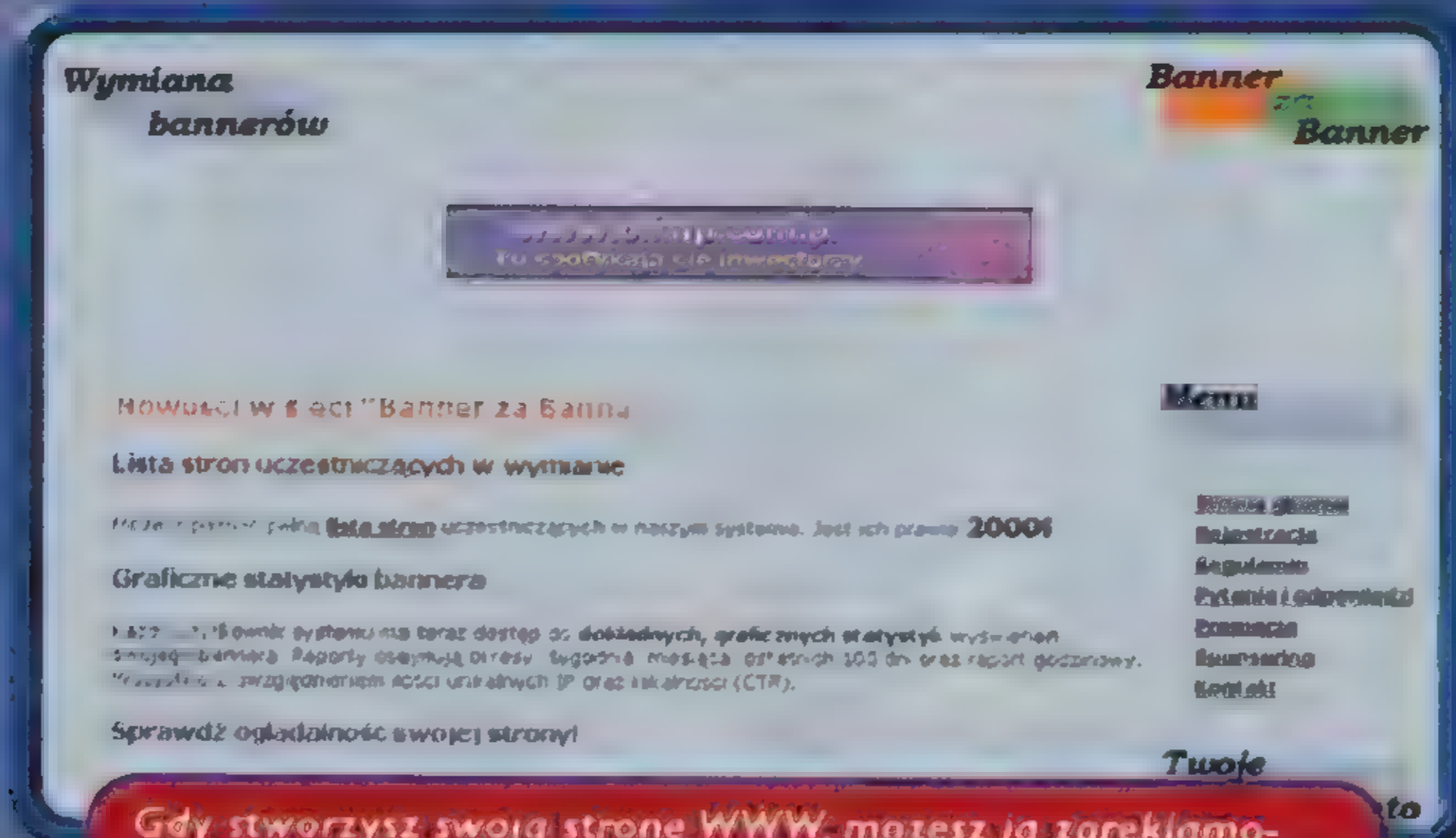
## INFO

### Wymiana bannerów

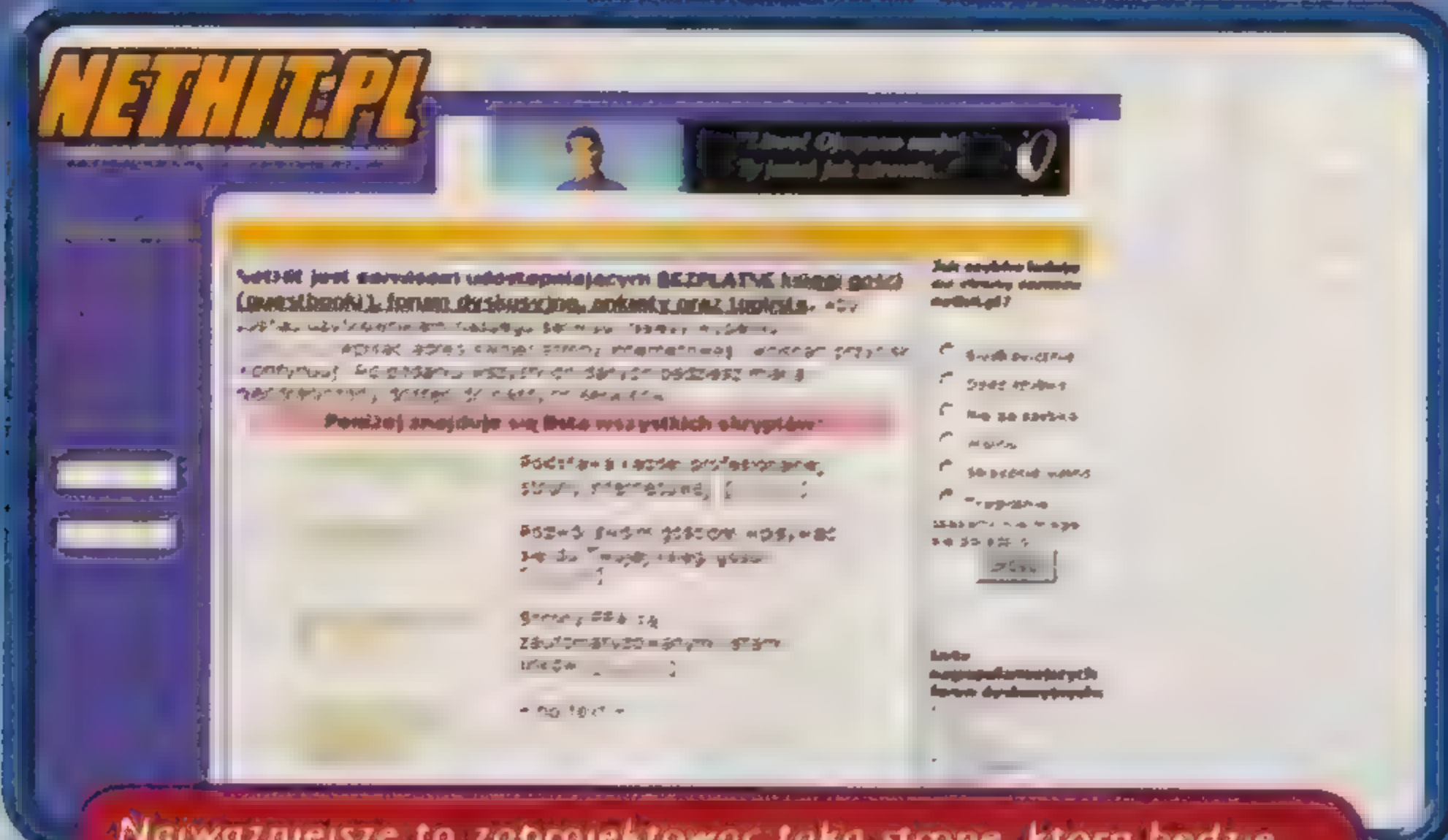
- [bannermania.nom.pl](http://bannermania.nom.pl)
- <http://www.bannery.pl/>
- <http://bannery.chmurka.pl/>
- <http://smartlinks.net.pl/>
- <http://linkomania.bannerwars.pl/>



W Sieci jest bardzo wiele miejsc, gdzie możesz założyć sobie alias, czyli drugi, prostszy adres internetowy



Gdy stworzysz swoją stronę WWW, możesz ją zareklamować. Skorzystaj z możliwości zamieszczenia banneru



Najważniejsze to zaprojektować taką stronę, która będzie miała łatwy do zapamiętania adres

Może się zdarzyć, że po umieszczeniu twojego wielkopomnego dzieła w Internecie licznik jak na złość nie będzie chciał wskazywać nowych odwiedzin. Co tu zrobić? No cóż, nie od dziś wiadomo, że reklama jest dźwignią Sieci. Nie pozostaje więc nic innego, jak postarać się o odpowiednią promocję i reklamę swojej strony WWW.

### Nagłówki to podstawa

Pierwszą rzeczą, o jaką musisz zadbać, i to jeszcze podczas tworzenia strony, jest odpowiednia konstrukcja nagłówka ograniczonego znacznikami `<head></head>`. Zapisy te są niezbędnymi składnikami każdej dobrej strony WWW i bez nich większość wyszukiwarek źle sklasyfikuje twoją stronę. Na pierwszy rzut oka mogą wydać się niezmiernie trudne i zawiłe, ale... nie taki diabeł straszny. Przykładowy zapis z definicjami wygląda następująco:

`<META name="Content" content="Moja nowa fajna strona o kreskówkach">`

`<META name="Keywords" content="mp3, gry, gify, zdjęcia, animki, kreskówki, Pokemony, Dragon Ball">`

W pierwszej linii kodu określasz ogólną zawartość witryny, w drugiej natomiast wypisujesz wszystkie słowa kluczowe (keywords), jakie pojawiają się na stronie. Nie należy jednak przesadzać z ich ilością – kilka wystarczy.

### Dobry adres

Gdy strona jest już gotowa, należy ją umieścić na dobrym serwerze (w Internecie nie brakuje ofert darmowego publikowania stron.) Wtedy też otrzymasz własny adres WWW. Zazwyczaj nie jest on łatwy do zapamiętania, ponieważ skła-

da się z kilkunastu członów, np.: [www.jakisserwer.com.pl/darmowe/d/~mojastro-na/index.html](http://www.jakisserwer.com.pl/darmowe/d/~mojastro-na/index.html). Przyznasz, że taki adres jest bardzo niefortunny. Na szczęście ten problem można łatwo rozwiązać. Wystarczy, że skorzystasz z usług jednego z serwerów oferujących darmowe aliasy. Alias to nic innego jak drugi adres, którego możesz używać zamiennie z oryginalnym. Ma on wiele zalet. Do najważniejszych należy to, że jest dużo prostszy do zapamiętania i można go dowolnie zmieniać.

Twoja strona może mieć np. taki adres: [www.mojastro-na.prv.pl](http://www.mojastro-na.prv.pl) lub [www.mojastro-na.z.pl](http://www.mojastro-na.z.pl). Niektóre serwery aliasowe, w zamian za usługi, żądają umieszczenia na stronie własnej reklamy.

### Internetowe wyszukiwarki

Gdy napiszesz dobry nagłówek i postarasz się o atrakcyjny alias, możesz przystąpić do reklamowania swojej strony. Najłatwiejszym i bardzo skutecznym sposobem jest dodanie strony do internetowych wyszukiwarek. Można to zrobić na trzy sposoby.

Pierwszy – to mozolne wstukiwanie adresu strony w każdej wyszukiwarce i wypełnianie dziesiątek formularzy. Jest to metoda czasochłonna, ale dzięki niej będziesz miał pewność, że twoja strona została dodana tyl-

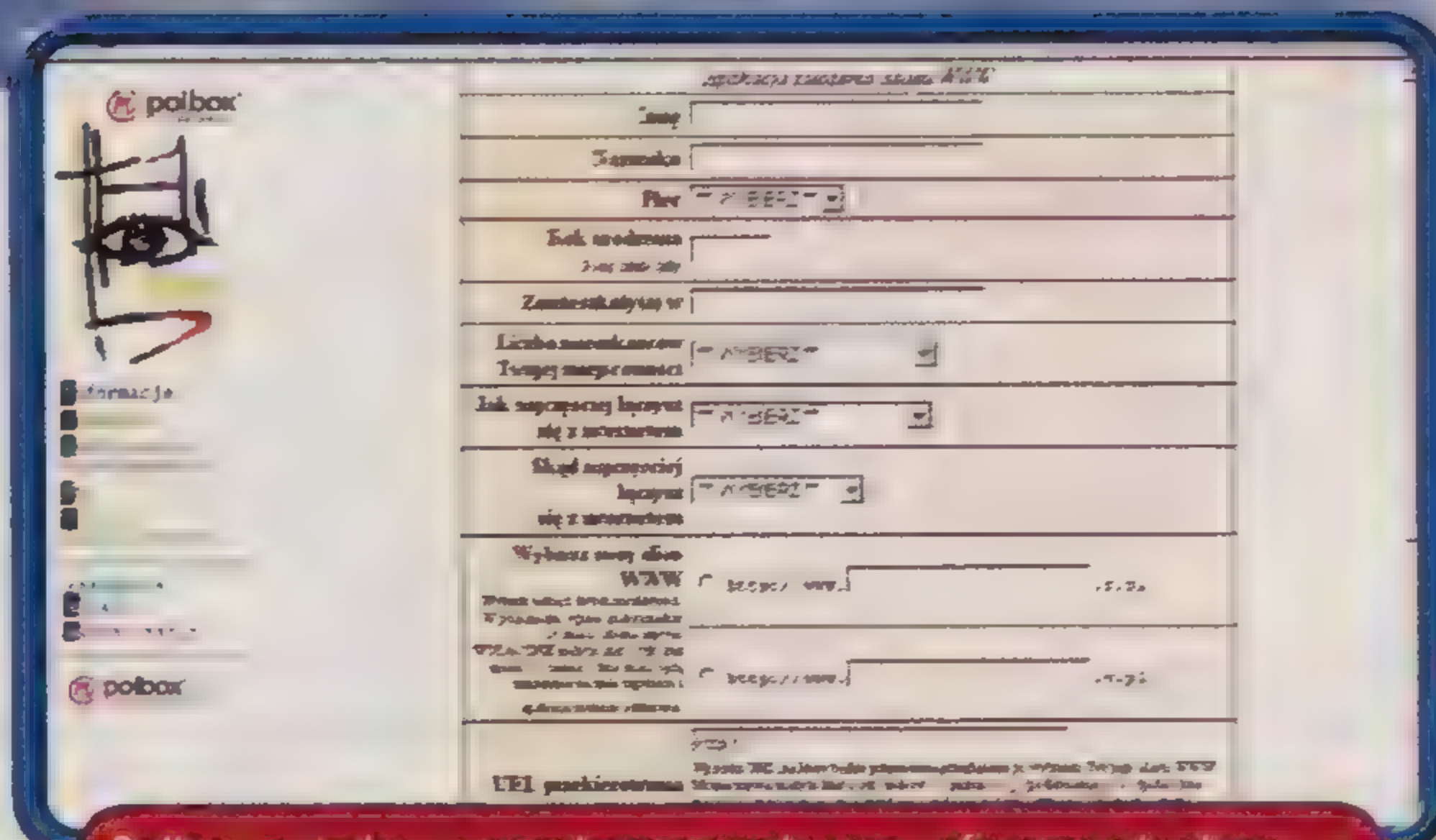




## INFO

### Darmowe umieszczanie stron

- <http://republika.pl/>
- <http://www.poland.com/>
- <http://www.obywatel.pl/>
- <http://strony.wp.pl/>
- <http://ringo.yoyo.pl/>
- <http://www.hg.pl/>
- <http://free.of.pl/>



Polbox to jedna z popularniejszych stron oferujących aliasy. Niestety, zamieszczone tam formularze są skomplikowane

ko do tych wyszukiwarek, na których ci zależy. Drugim sposobem jest skorzystanie z usług jednego z „kombajnów” (np. <http://pollinks.org.pl/rejestrator/>), w którym wypełniasz tylko jeden formularz, a strona zostanie dodana do kilkudziesięciu wyszukiwarek.

Trzeci sposób to wykupienie specjalnej usługi polegającej na dodaniu adresu strony do tysięcy spisów i katalogów internetowych na całym świecie. Taka przyjemność kosztuje od kilku do kilkuset złotych.

### A może tak bannerek?

Innym, dość dobrym, sposobem zwiększania oglądalności strony jest wymiana bannerów. Polega to na tym, że pozwalasz, aby na twojej witrynie wyświetlały się bannery innych, a w zamian za to na ich stronach będzie zamieszczona twoja reklama. Systemy bannerowe działają w oparciu o tak zwane ratio, które określa stosunek wyświetlania bannerów na wykonanej przez ciebie stronie do twoich reklam wyświetlanych na stronach innych użytkowników. Zapis „ratio = 3:1” oznacza, że jeżeli na twojej stronie „obcy” banner zostanie załadowany trzy razy, to twoja reklama pojawi się na stronie innego użytkownika jeden raz. Aby zapisać się do takiego systemu, trzeba przede wszystkim:

1. Wybrać system, który oferuje najlepsze warunki (dobre ratio) i cieszy

się wśród użytkowników największą renomą (najpopularniejszym systemem jest Bannermania).

2. Wykonać interesujący banner w formacie przyjętym przez operatora systemu. Służy do tego wiele darmowych programów dostępnych w Sieci. Skuteczny banner powinien być atrakcyjny wizualnie i odznaczać się na tle innych. Jego treść powinna zachęcać do odwiedzenia twojej strony, a tekst musi być zwięzły i na temat, czyli w prosty sposób informować o zawartości strony. Nie ma mowy o błędach ortograficznych czy stylistycznych. Banner nie powinien przekraczać określonej wielkości, np. obrazki powyżej 30 KB są nie do przyjęcia.

3. Wypełnić formularz zgłoszenia.

4. Załadować banner do systemu (trzeba podać ścieżkę, gdzie znajduje się twoja reklama).

5. Wkleić na stronę odpowiedni kod HTML podany przez operatora.

6. Warto pomyśleć też o wymianie reklam ze stronami o podobnej tematyce.

### Ogłoszenia

Dobrym sposobem na reklamę strony jest wysłanie informacji na odpowiednią grupę dyskusyjną. Najlepsza jest news:pl.comp. [www.nowe-strony.news:pl.comp](http://www.nowe-strony.news:pl.comp)

Spośród tam wielu doświadczonych twórców witryn internetowych,

którzy z przyjemnością podzielą się swoją wiedzą. Dlatego warto wysłuchać ich uwag i poprawiać stronę tak, aby była lepsza. Jeżeli zdecydujesz się na wysłanie wiadomości, musisz pamiętać, że każda grupa ma swoje zasady, których trzeba przestrzegać. Jeżeli nie chcesz zostać źle potraktowany, powinieneś pamiętać o kilku najważniejszych zasadach Netykiety:

● Nie krzycz wielkimi literami, np.: MOJA STRONA JEST NAJLEPSZA!!!!

- Nie używaj obraźliwych wyrazów.
- Szanuj opinię innych internautów.
- Nie wysyłaj załączników ani wiadomości w formacie HTML.

### Uważaj na spam

Z reklamowaniem nie ma co przesadzać, ponieważ bardzo szybko można być posądzonym o spam (wysyłanie dziesiątek wiadomości lub e-maili reklamowych), a wtedy reklama, zamiast zachęcać do odwiedzin na twojej superstronie, odniesie skutek odwrotny. Konsekwencją spamowania może być też likwidacja twojego konta e-mailowego.

Teraz, skoro poznałeś już sposoby na zwiększanie popularności swojej, z takim trudem stworzonej, strony, możesz zdecydować się na najodpowiedniejszy dla siebie system. Nie musisz ograniczać się tylko do jednego. Pamiętaj natomiast, że i tak najważniejsza jest sama strona, którą chcesz reklamować i jeżeli okaże się dobra, to na pewno będzie ją odwiedzało mnóstwo osób. A tego ci życzymy!

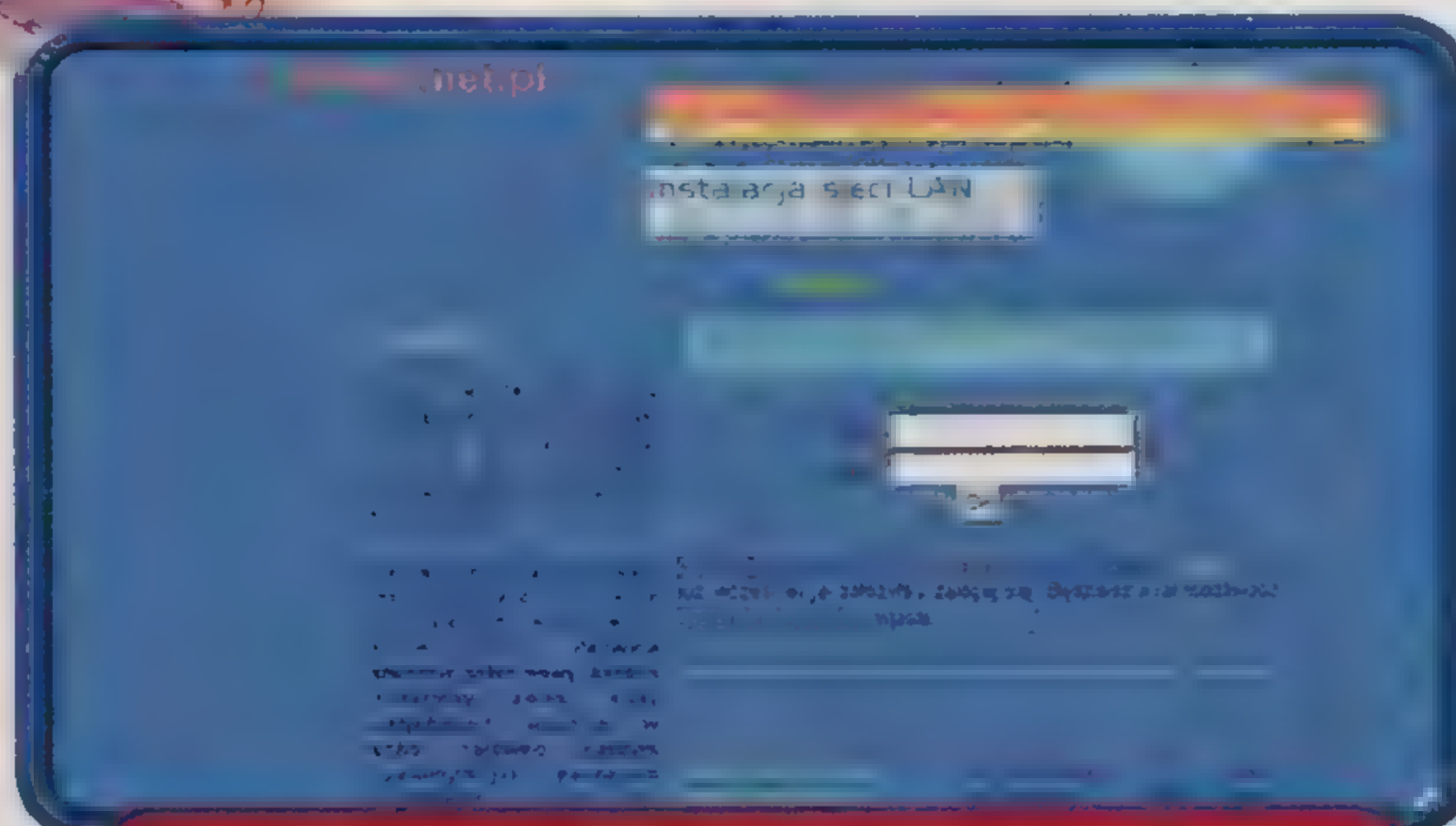
## INFO

### Najpopularniejsze systemy hostingowe (darmowe aliasy)

- [www.prv.pl](http://www.prv.pl)
- [www.z.pl](http://www.z.pl)
- [www.w.pl](http://www.w.pl)
- [www.of.pl](http://www.of.pl)
- [www.nethit.pl](http://www.nethit.pl)
- [www.topnet.pl](http://www.topnet.pl)
- [www.dodaj.sobie.to](http://www.dodaj.sobie.to)



Pod adresem [www.topnet.pl](http://www.topnet.pl) znajdziesz wiele cennych informacji dotyczących na przykład zakładania aliasów



Aby skorzystać z usługi przyznania dodatkowego adresu, musisz spełnić określone warunki



## SPOSÓB NA LOGO

### SMS Z SIECI



Najprościej wysłać logo czy sygnał dzwonka SMS-em. Gdy go otrzymasz, obrazek lub melodyjkę możesz zapisać w pamięci swojego telefonu. Wysłanie logo SMS-em jest możliwe tylko w przypadku telefonów Nokii. Dźwięki mogą odbierać jeszcze niektóre modele Sagemy (patrz ramka informacyjna)

### KABELEK



Możesz też połączyć telefon z komputerem przy pomocy kabla i w ten sposób wysłać melodyjkę lub obrazek. Konieczny jest do tego program regulujący przepływ danych z komputera do telefonu komórkowego. Polecamy „Phone Editor Pro” (możesz go ściągnąć ze strony [www.soda.de/download.html](http://www.soda.de/download.html))

### PORT IR



Telefony Nokii i Siemensy posiadające port podczerwieni (IR) mogą odbierać loga także tą drogą. Do tego jednak potrzebny jest również port podczerwieni w twoim komputerze oraz odpowiedni program, który zadba, by wysłane przez ciebie elementy dotarły na komórkę w odpowiedniej formie

# KOMÓRKOWE SZALEŃSTWA



**H**ity Eminema jako melodyjki, logo CLICK! na wyświetlaczu twojego telefonu komórkowego: wszystko to sprawi, że twój telefon będzie oryginalny. Jak to osiągnąć? Masz dwie możliwości: albo skorzystać z propozycji operatorów usług audiotekstowych (0-800...), albo poszukać odpowiednich stron WWW w Internecie. Operatorzy często kuszą płaćnymi ofertami przesłania logo lub melodii na telefony komórkowe, ale uwaga! To droga zabawa! Ten sam efekt osiągniesz, buszując w Sieci i nie stracisz przy tym praktycznie ani grosza. Podpowiemy ci, gdzie zajrzeć, by ściągnąć oryginalne logo lub melodyjkę.

W aparatach Nokii i nowszych modelach Siemensy (patrz tabela Info) bez problemu zainstalujesz na wyświetlaczu dowolne logo. Może być to logo operatora lub symbol grupowy.

To pierwsze zastępuje z w y k ł ą identyfikację Sieci na wyświetlaczu twojego telefonu (np.: Idea, Era czy Plus). Symbole grupowe pojawiają się w chwili połączenia z jednym z przypisanych przez ciebie temu symbolowi numerów telefonu. Ta funkcja działa jednak tylko w przypad-

## 8 KROKÓW DO LOGA

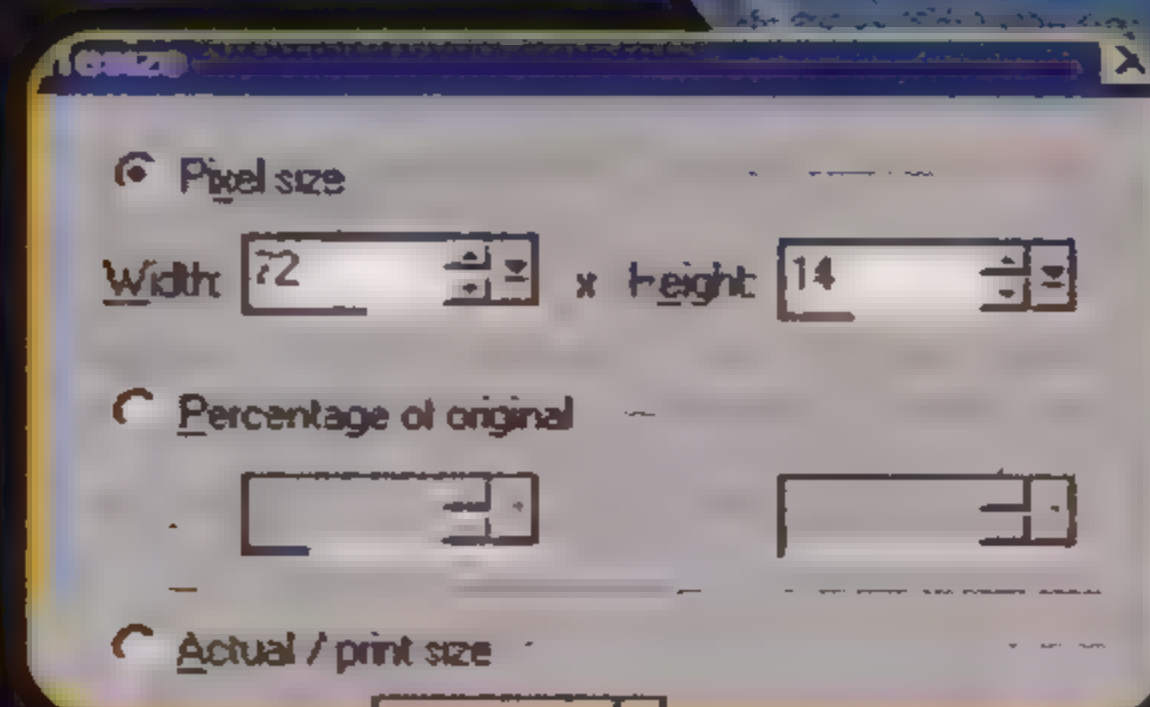
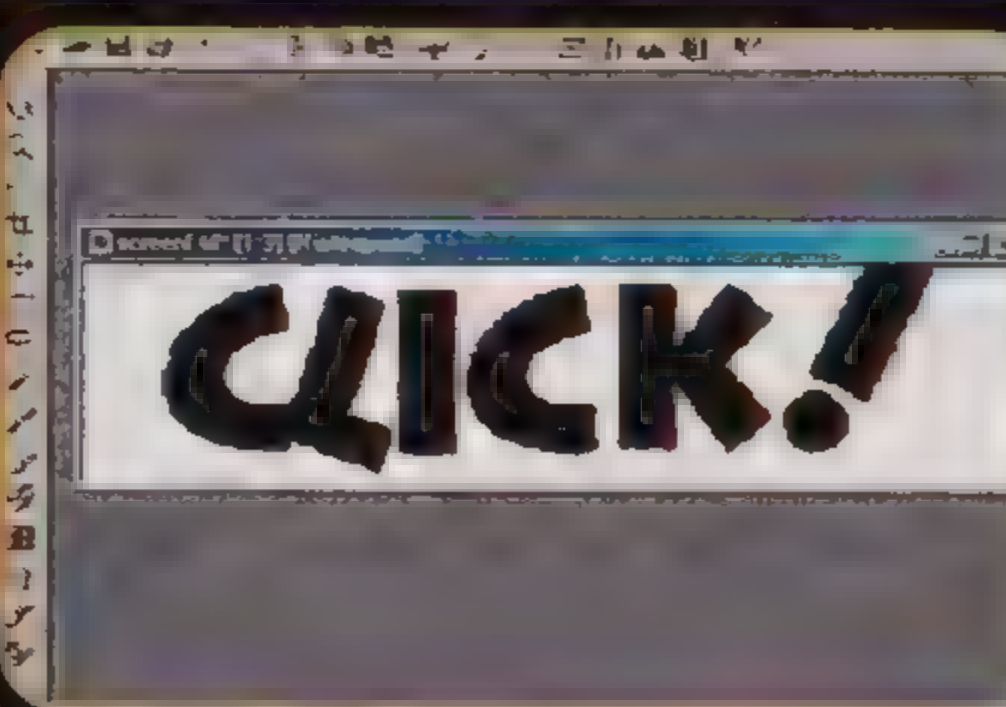
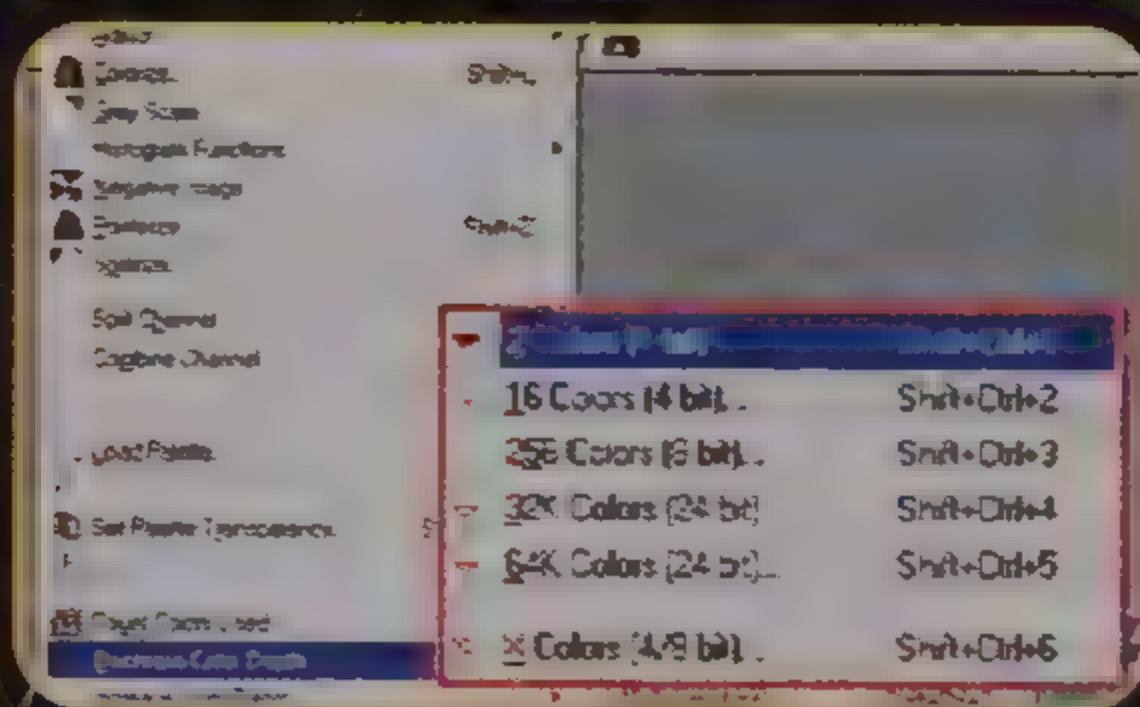


**1.** Załaduj wymyślane przez siebie logo do programu opracowyującego obrazy, np. do Paint Shop Pro ([www.jasc.com](http://www.jasc.com))

**2.** Przekształć kolorowy obraz na czarno-biały. W tym celu wybierz opcję: „Colors – Decrease color depth – 2 colors”

**3.** Używając „pędzla”, bez problemu wygładzisz ewentualne niedociągnięcia w czarnym kolorze

**4.** Wybierając opcję „Image – Resize Image”, zmniejsz przygotowany obrazek do rozmiarów 72x14 pikseli







**Chciałbyś umieścić na wyświetlaczu swojego telefonu komórkowego jakieś zabawne logo, ale nie wiesz, skąd je wziąć. Podpowiemy ci, jak to zrobić!**

## Przydatne programy dla komórek

**Nokia Logo Manager** (<http://www.nokia-gsm.prv.pl>)

Dzięki temu programowi stworzysz logo użytkownika i symbole grupowe.

**Tone Key** (<http://www.nokia-gsm.prv.pl>)

Bezpłatny edytor melodii, którym możesz komponować dzwonki dla aparatów Nokii. Pod tym adresem znajdziesz też gotowe melodyjki!

**Siemens Phone Edytor Pro** (<http://www.siemensfanklub.prv.pl>)

Program shareware dla telefonów Siemens S35/C35, obsługujący dźwięki i obrazy. Dane przekazuje się przez kabel lub podczerwień. Rejestracja: 30 DM. Program w wersji niemieckiej!

**MC Tone** ([www.mctone.purespace.de](http://www.mctone.purespace.de))

Dzięki temu darmowemu programowi posiadacze telefonów typu Sagem mogą przekształcać utwory MIDI i NOL (z Nokii) w format dźwiękowy Sagem. Utwory transportować można do komórki jedynie przez kabel.

ku aparatów Nokii. Jeżeli chodzi o osobistą melodyjkę, jaka oznajmia nadejście połączenia, masz o wiele więcej możliwości, bowiem większość nowych modeli komórek pozwala wgrać własną ścieżkę dźwiękową. Posiadacze Nokii lub Sagema mogą taką

melodyjkę otrzymać SMS-em, zaś w przypadku Siemensu przez kabel łączący PC z komórką lub przez port podczerwieni. Jeżeli twój telefon nie ma możliwości otrzymania i zapamiętania takiego sygnału, skorzystaj z edytora melodii wbudowanego

## INFO

### Co może twój telefon?

■ Logo operatora możesz przekazywać na następujące modele komórek: Nokia 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890, Siemens C35i, M35i, S25, S35 i S45.

■ Grupowe logo wykorzystać możesz w modelach Nokii: 6110, 6210, 7110, 8210, 8810 i 8850

■ Melodyjki odbierać mogą telefony: Nokia 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8110i, 8210, 8810, 8850, 8890, 9000i i 9110 Sagem 30, 932, 939 i 959, Siemens C35i, M35i, S25, S35i, S45.



w komórkę. Kody ulubionych hitów znajdziesz w Internecie (patrz ramka). Bardziej wtajemniczeni nie muszą zadawać się gotowymi melodyjkami czy logami. Istnieje możliwość przekształcenia w logo prawie każdego obrazka i załadowania go do telefonu komórkowego, jak również skomponowania dowolnej melodyjki. Wystarczy jedynie odszukać strony internetowe z odpowiednimi edytorami.

Aby wysłać SMS-a z nowym logiem lub sygnałem, najlepiej skorzystać z bezpłatnego serwisu znajdującego się na stronie [www.wapster.pl](http://www.wapster.pl). Poza tym istnieją jeszcze programy freeware i shareware, dzięki którym można zaprojektować własne logo lub melodyjkę.

Teraz już chyba nic nie stanie ci na przeszkodzie, by umieścić w telefonie komórkowym oryginalny obrazek i pochwalić się nim znajomym.

Zyczymy udanej zabawy!

## Skarby w Sieci

<https://www.wapster.pl>

Po zarejestrowaniu się możesz bezpłatnie wysłać stąd pod swój numer komórkowy logo oraz melodyjki. Dodatkowym atutem serwisu jest jego szybkość działania oraz zawarty na stronach edytor logo!

[www.yourmobile.com](http://www.yourmobile.com)

Pod tym adresem znajdziesz naprawdę sporo melodyjek do komórek. Możesz je wpisać samodzielnie lub skorzystać z opcji wysłania SMS-em (oczywiście po zarejestrowaniu się).

[www.warszawa.aktivist.pl](http://www.warszawa.aktivist.pl)

Kolejna strona umożliwiająca wysyłanie melodii oraz logo na komórki. I tu niezbędna jest rejestracja. Dla bardziej zaawansowanych przygotowano edytory logo oraz melodii.

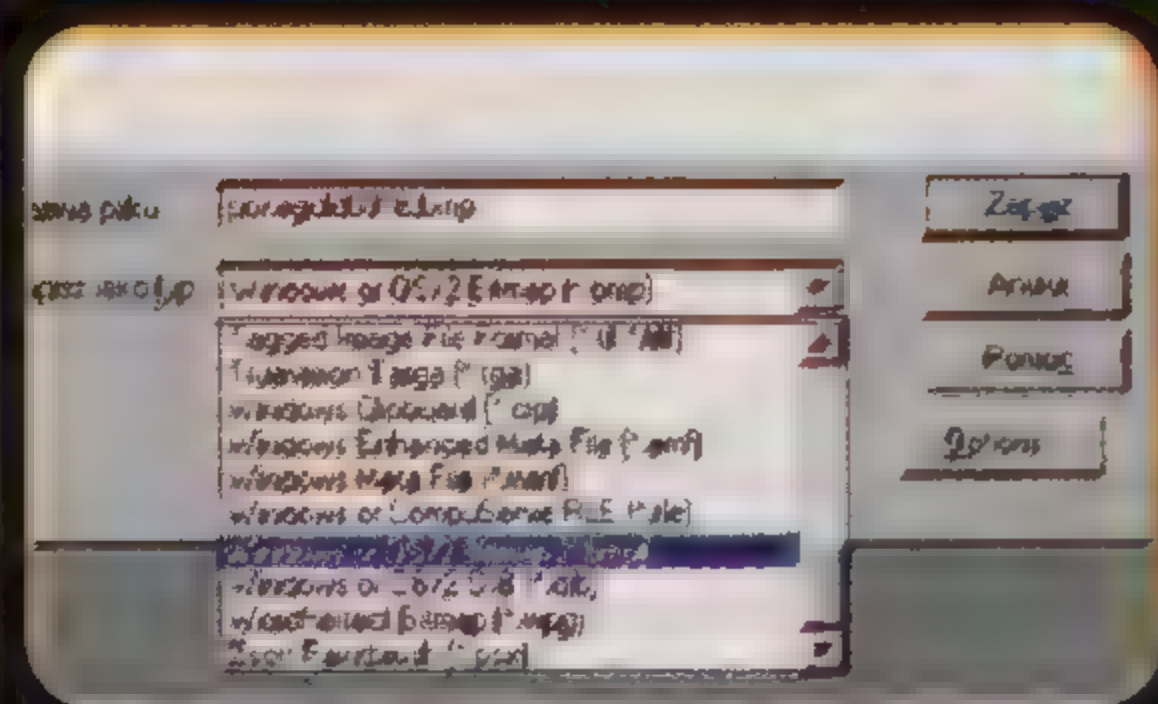
[www.mobile-melodies.com](http://www.mobile-melodies.com)

Olbrzymi wybór melodii, które można własnoręcznie wstukać do edytorów w Nokii, Siemensie czy Ericssonie.

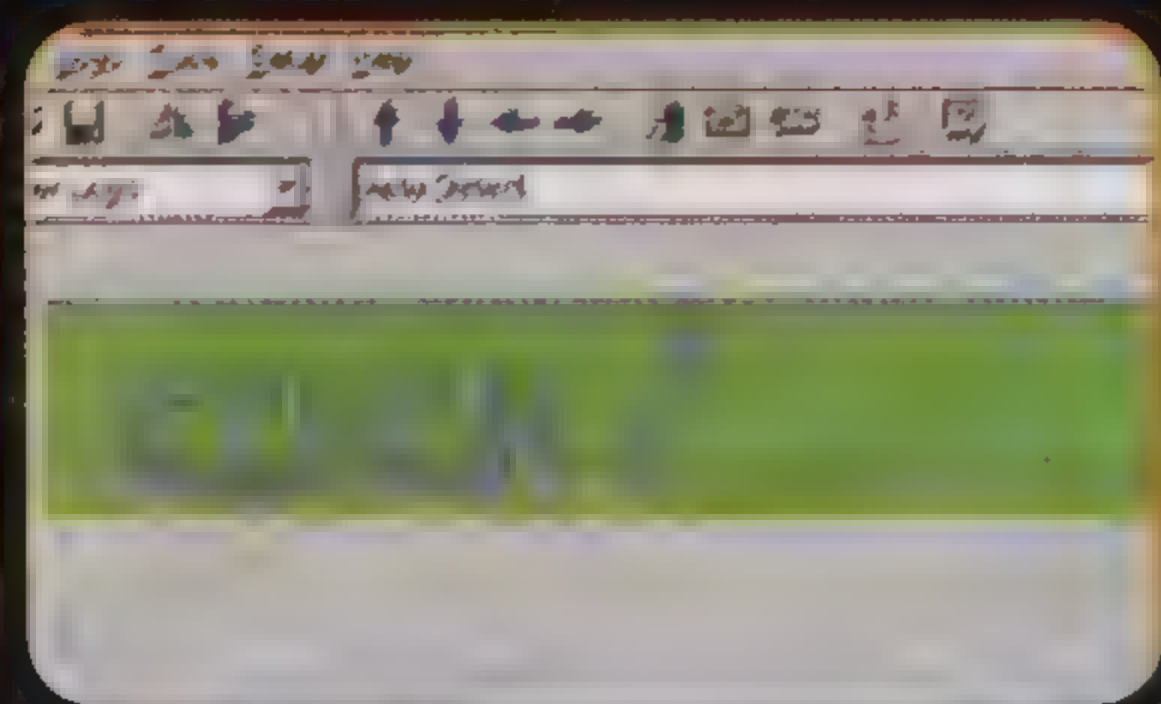
[www.swiatgsm.nano.pl](http://www.swiatgsm.nano.pl)

Na tej stronie znajdziesz bardzo wiele przydatnych rzeczy. Wśród nich nie mogło zabraknąć także melodyjek dla Siemensu, Nokii, Ericssona oraz Alcatela. Na uwagę zasługują dokładne opisy sposobu wpisywania melodii.

Niestety, niektóre strony o komórkach są tylko po angielsku



**5.** Aby stworzony przez siebie obrazek miał formę logo, musisz go najpierw zapisać w formacie BMP



**6.** Szczegóły dopracujesz w edytorze logo, np. Nokia Logo Express (patrz ramka „Przydatne programy dla...“)



**7.** Logo pojawi się w twojej komórce jako SMS. Wybierz opcję „Zapisz” i umieść je na wyświetlaczu swego telefonu



**8.** Na stronie [www.wapster.pl](http://www.wapster.pl) znajdziesz wiele interesujących obrazków. Wyślij je jako swoje nowe logo



EXTRA

**WIELKA AKCJA!**

W konkursie CLICKA! możecie wygrać kasety z filmem NAJSILNIEJSZY WOJOWNIK...! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 10 V 2001 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedź na pytanie: Jak ma na imię żona Vegety?

# DRAGON BALL Z

## NAJSILNIEJSZY WOJOWNIK NA ZIEMI

Miłośnicy DRAGON BALL są gotowi dać wiele za gadżety związane z ich ukochanymi postaciami. A tutaj trafiła im się niezła gratka: film na kasetach wideo

**ON** NAJSILNIEJSZY WOJOWNIK NA ZIEMI na pewno nie jest przeznaczony dla osób, które nie znają najsłynniejszego w Polsce anime. Jest to bowiem drugi pełnometrażowy film z bohaterami DRAGON BALL Z, którego twórcy założyli od samego początku, że widzowie doskonale wiedzą, kto jest kim w serii (a czy może być inaczej?). Film zaczyna się bowiem od sceny, kiedy jakaś tajemnicza postać odnajduje siedem Smoczych Kul i przyzywa Smoka, który spełnia jej jedno życzenie. Śladami zbieracza kul podąża mały chłopiec o imieniu Son Gohan i świnka Oolong. Nie wiedzą jednak, że śledzą podłego naukowca, który przy pomocy Smoka zamierza uwolnić tajemniczego Doktora Willow. Zanim jednak dowiesz się, kim tak naprawdę jest ów doktor (na początku przypomina Wielkiego Brata, którego nikt nie widzi, ale wszyscy słyszą) i jakie ma plany wobec ludzkości, minie trochę czasu. Wcześniej pojawi się niejaki Szatan Serduszko i... No właśnie. Nowicjusze w świecie Dragon Ball poczuć się zagubieni. Jaka świnka, jakie Serduszko, jakie Kule? Miłośnicy tego anime z przyjemnością rozpoznają jednak swoich ulubieńców. W NAJSILNIEJSZYM WOJOWNIKU NA ZIEMI pojawiają się bowiem nie tylko wymienieni wcześniej bohaterowie,

Szatan Serduszko wygląda groźnie, ale jest bardzo miły dla małego Son Gohana

wie, ale także Bulma, Genialny Żółw, Krilan, czy (oczywiście) Son Goku. Kontynuowane są również wątki z serialu.

No bo skąd można się dowiedzieć, dlaczego Szatan Serduszko i Songoku nie darzą się sympatią oraz co łączy ze sobą poszczególnych bohaterów.

Jeżeli jednak wiesz, o co w tym biega (i walczy), to nie powinieneś się zawieść. W filmie jest po trochu wszystkiego (z przewagą efektownych starć). Na początku przeważa tajemnica, bo nikt nie wie, kim jest tajemniczy Doktor.

Pojawiają się także elementy humorystyczne.

Zgodnie z tytułem filmu jego bohaterem ma być najsilniejszy człowiek na Ziemi. Niektórzy pamiętają jednak tę planetę sprzed 50 lat i dlatego do walki o ten zaszczytny tytuł (niezbyt dobrowolnie) staje... Genialny Żółw. No cóż, staruszek walczy dzielnie, ale jednak siły już ma nie te, oj nie te... Potem w szranki stają też inni zawodnicy, którzy stosują różne style i ciosy. I chociaż z góry wiadomo, jak te zmagania się skończą, to ogląda się je z dużą przyjemnością. A koniec jest naprawdę wzruszający, bo przecież bohaterowie walczą w obronie Ziemi, naszej ukochanej Planety.

Szkoda tylko, że w gruncie rzeczy historia jest mało rozbudowana, chociaż interesująca. Nie da się ukryć, że jest ona skierowana głównie do osób, które pasjonują się walkami. W fabule nie uniknięto także pewnych błędów logicznych. Skoro Doktor Willow i jego kolega zostali zasypiani górą śniegu, to w jaki sposób jeden z nich wy dostał się na wolność? Są to jednak szczegóły. NAJSILNIEJ-

SZY WOJOWNIK NA ZIEMI jest pozycją, którą powinni kupić miłośnicy Dragon Ball. Jej wartość podnosi także fakt, że polskie tłumaczenie tekstów jest dobre, a lektor ma przyjemny głos. Och, jak dobrze, że ktoś wreszcie zauważył, że warto na poważnie zająć się Dragon Ball!



Panie Dziajku, młode nie kiedyś ty krzeseł i teraz tylko robota mogą mnie pokonać



Czy Son Gohan i jego ojciec kiedyś uratowali Ziemię i jej mieszkańców?



Ale czy postać słabego postaci Genialny Żółw? Nieprawda!



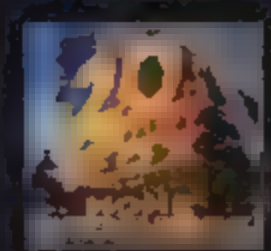
W filmie widzieliśmy wiele ciekawych postaci. Jakich jeszcze poznasz?

Chcesz więcej?  
Cena  
Gdzie kupić?  
Jako 35 mm  
określenie  
Pilot Manga  
tel. 102216352667  
Ulama  
tel. 102226267816



**UFAJ NIELICZNYM,  
STRZEŻ SIĘ  
POZOSTAŁYCH**

**OD 25 KWIETNIA  
NA KASETACH VIDEO  
I DVD!**



© 2000 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.  
© 2001 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. All Rights Reserved.





**W** języku polskim funkcjonuje kilka tłumaczeń angielskiej nazwy "Collectible Card Games (CCG) – „kolekcyjne gry karciane”, „gry karciane dla kolekcjonerów” czy „gry karciane do kolekcjonowania”. Najpopularniejsze jest jednak określenie, którego używają sami gracze-zbieracze: „karcianki”.

Wszystkie tego rodzaju gry mają kilka wspólnych cech. Pierwszą z nich jest fabuła, dzięki której wiadomo, w jakim świecie toczy się cała zabawa i w kogo wciela się gracz. Wybór jest zresztą naprawdę olbrzymi: istnieją karcianki oparte o oryginalne pomysły (np. Magic: The Gathering, Dark Eden), są też próby wykorzystania historii (The Last Crusade). Najlichnieszą grupę stanowią adaptacje filmów, książek czy systemów RPG, a nawet gier komputerowych. Swoich karcianych odpowiedników doczekały się Star Wars i Star Trek, powieści Tolkiena i cykl Diuna, gry fabularne Wampir oraz Cyberpunk, serial Dragonball, gra Pokemon i inne.

Karty wykorzystywane w grze są prześlicznie ilustrowane – jedną z karcianek ozdabiają nawet prace samego Borisa Valeyo. W zależności od fabuły gry, karty przedstawiają różne postacie (agenta Foxa Muldera), przedmioty (lampę Aladyna), miejsca (planetę Tatooine) i wiele innych rzeczy.

Ostatnie podobieństwo to konieczność samodzielnego złożenia talii. W każdej z gier karcianych istnieje kilkaset lub nawet kilka tysięcy wzorów kart. Z całego tego zbioru zwykle należy wybrać tylko kilkadziesiąt (rzadziej więcej niż sto) i dopiero z tak przygotowanym zestawem rozpoczyna się grę. Większość karcianek umożliwia zabawę w więcej niż dwie osoby jednocześnie, choć przeważającą część opracowano głównie z myślą o grze dwóch osób. Z tego powodu trudno wskazać oficjalne zasady dotyczące wieloosobowych rozgrywek, a istnieją też karcianki (nieliczne), które są nawet przeznaczone wyłącznie do zabawy we dwoje.

Miano pierwszej gry karcianej przypada Magic: The Gathering (MTG). Pierwsza edycja tej gry, Alpha, od razu zyskała olbrzymią popularność. Cały nakład bardzo szybko zniknął ze sklepów i równie szybko pojawił się dodruk: edycja Beta, w której (przy okazji) dodano kilka nowych kart. Duża atrakcyjność tej gry sprawia, że cieszy się ona nieustannie popularnością.

## Karcianki w pigułce

- Karty sprzedawane są w kilku rodzajach opakowań. Zawartość zestawu podstawowego (ang. starter, tournament pack, preconstructed deck) zależy od karcianki. Może on zawierać gotową do gry talię (czasami nawet dwie) lub kilkadziesiąt losowo dobranych kart, przeważnie umożliwiających złożenie pierwszej talii. Zestaw dodatkowy (ang. booster) to kilkanaście losowo dobranych kart, które pozwalają uzupełnić kolekcję i zwiększają kombinacje przy składaniu swoich talii.
- W większości gier karty podzielono na kilka grup o różnej częstotliwości występowania w opakowaniu. Wiele

wersji tłumaczeń sprawia, że najczęściej wykorzystuje się angielskie terminy określające, jak często dana karta pojawia się w opakowaniu – Common (karty powszechne, zwyczajne), Uncommon – (karty nadzwyczajne, wyjątkowe, unikatowe) i Rare (karty rzadkie) – oczywiście najcenniejsze są te ostatnie. Przykładowo: zestaw dodatkowy do Magic: The Gathering zawiera 11

kart typu Common, 3 typu Uncommon i 1 typu Rare. Przeważnie przynależność do danej kategorii jest zaznaczona na karcie, co pomaga przy ustalaniu jej wartości.

● Ceny pojedynczych kart zależą oczywiście od rodzaju karcianki, ale mieszczą się w przybliżeniu w następujących granicach: karty typu Common kosztują od 50 gr do 1 zł, Uncommon – od 1 zł do 3 zł, Rare – od kilku do kilkunastu złotych. Pamiętaj jednak, że od każdej reguły są wyjątki! Niektóre Uncommon mogą być warte kilkanaście złotych, a Rare nawet kilkadziesiąt lub kilkaset złotych! Dlatego, zanim zaczniesz się wymieniać lub sprzedawać karty, najpierw sprawdź ich wartość! Wię-

szość specjalistycznych sklepów udostępnia zachodnie czasopiśma, w których drukowane są cenniki. Można również poprosić o pomoc sprzedawcę lub kolegę – pamiętaj jednak, że musi to być osoba, do której masz duże zaufanie. Niestety, zdarza się, że początkujący gracze są podczas wymiany (lub sprzedaży) oszukiwani i oddają karty warte kilkadziesiąt (a czasem i więcej) złotych w zamian za zestaw wart jedynie kilka złotych. W razie wątpliwości zrezygnuj z wymiany i poszukaj jakiegoś wiarygodnego źródła informacji, np. cennika w czasopiśmie lub w Internecie – na pewno się opłaci.

# GRY KARCJANE

## czyli granie bez prądu

Kolekcjonerstwo i gra w karty to dwa bardzo silne nałogi. Aż dziw bierze, że dopiero pod koniec XX wieku ktoś wpadł na pomysł, by je ze sobą połączyć





## Co wybrać?

**W** Polsce najpopularniejsza jest karcianka Magic: The Gathering, choć ostatnio, równie dużym zainteresowaniem cieszy się Pokémon. Karty do nich dostępne są praktycznie w każdym sklepie z tego typu grami, a także w części księgarni, salonach Empik czy hipermarketach. Znajdzenie innych osób interesujących się tymi grami również nie powinno sprawić większych kłopotów – najlepiej spytać się sprzedawcy

w specjalistycznym sklepie. W przypadku pozostałych karcianek warto najpierw poszukać miejsca, gdzie spotykają się miłośnicy danej gry.

Czasami może okazać się, że znacznie trudniej znaleźć innych graczy niż same karty. Wtedy pozostaje jedynie kolekcjonowanie kart, co bez możliwości wymieniania się nie jest łatwe – brakujące okazy będzie bardzo trudno zdobyć – i nie sprawia już takiej przyjemności.

## Magic: The Gathering

**W** Magic: The Gathering wcielasz się w postać czarodzieja przemierzającego magiczny świat i pojedynkującego się z innymi magami. Jak na maga przystało, musisz umieścić w swojej talii karty Czarów. Jednak bez magicznej energii – mana – potrzebnej do ich rzucenia niewiele zdziałasz, dlatego musisz także skorzystać z kart Krain. Różnorodność dostępnych czarów (kilkę tysięcy) sprawia, że możliwości budowy talii są niemal nieograniczone. Możesz przywoływać magiczne istoty, które będą atakować przeciwnika. Możesz rzucać Czary, które bezpośrednio go zranią. Możesz

przeszkadzać rywalowi w rzuceniu jego własnych Czarów i niszczyć jego Krainy, pozbawiając go magicznej energii i czyniąc zupełnie bezbronny. To tylko kilka podstawowych sposobów na pokonanie przeciwnika – przy tylu rodzajach kart jest ich o wiele więcej. Pamiętaj jednak, że żadna strategia nie zapewni ci sukcesu za każdym razem.

Zasady gry w Magic: The Gathering są bardziej skomplikowane niż w Pokémonie, jednak ich zrozumienie nie powinno sprawić większego kłopotu osobom jako znającym język angielski. Oczywiście pomoc grającego już (i znającego zasady) kolegi na pewno się przyda.

## Pokémon

**W** karciance Pokémon odgrywasz rolę trenera Pokémonów. Każdy z graczy przygotowuje talię, w której oprócz samych stworków muszą znaleźć się karty Energii – bez nich żaden Pokémon nie będzie w stanie nic zrobić. W bardziej zaawansowanych taliach powinien być także umieścić karty Trenera oraz karty Ewolucji, które zwiększą twoje szanse na wygraną.

Celem gry jest oczywiście pokonanie stworka wystawionego do walki przez przeciwnika. Nie jest to jednak łatwe, gdyż (tak jak w grze na GameBoy) twój wróg może w każdej chwili pod-

mienić wystawionego do pojedynku stworka. Wtedy musisz zareagować na jego ruch i wybrać milusińskiego, który stawi mu godnie czoła. Zabawę komplikują również karty Trenera, które mogą nagle zmienić sytuację, np. uleczyć rany twojego pupila. Duży wpływ mają też karty Ewolucji – dzięki nim Pokémon na stałe zyskuje nowe możliwości i trudniej pokonać go w walce.

Dużą zaletą tej karcianki są bardzo proste zasady gry, dzięki czemu ich opanowanie zajmuje jedynie chwilę. Później można już myśleć tylko o tym, jak rozłożyć na łopatki stworka przeciwnika.

● Podane powyżej ceny dotyczą kart w doskonałym stanie. Karty poobcierane na brzegach, pogięte, pobrudzone czy w jakikolwiek inny sposób podniszczone, znacznie tracą na wartości i trudno będzie ci je wymienić lub sprzedać. Z tego powodu opłaca się kupić specjalne koszulki na karty, które chronią je przed zniszczeniem podczas gry. Na początek wystarczą ci przezroczyste foliowe – nie koszt-

ują wiele (kilkanaście złotych), a spełniają swoje zadanie. Ceny koszulek ze wzmocnionym, plastikowym tyłem dochodzą nawet do kilkudziesięciu złotych. ● Do przechowywania kart, których nie używasz w swojej talii, doskonale nadają się oryginalne tekturowe opakowania. Można w tym celu wykorzystać również albumy na zdjęcia formatu 9x13 – w każdej przegródce mieszczą się dwie karty. Jeśli się na to zdecydujesz, wybierz taki album, do którego będzie można łatwo wkładać i wyjmować karty. Ostatnim, najwygodniejszym (choć i najdroższym) rozwiązaniem jest wykorzystanie segregatora i specjalnych koszulek do niego – kupisz je w większości specjalistycznych sklepów z kartami. ● W niektórych karciankach występują specjalne, błyszczące wersje kart,

tzew. hoio lub foil. Karta taka jest kilkakrotnie więcej warta od swojego normalnego odpowiednika, np. foil Common kosztuje przeważnie 2-3 złote.

● Bardzo dużą wartość mają karty promocyjne. Są one dołączane do czasopism poświęconych grom karcianym lub rozdawane jako nagrody za wygraną (czasami nawet za samo uczestnictwo) w turniejach. Także w tym wypadku występują duże różnice w cenach tych kart. Przeważnie kosztują one od kilkunastu do kilkudziesięciu złotych, choć te najcenniejsze są warte o wiele więcej – nawet kilkaset złotych.





# PODAJ DALEJ



Trevor postanowił ulepszyć świat i uszczęśliwić ludzi. Zaczął od pana Simoneta

**Pomóc jednej osobie  
nie jest trudno, ale milionom?  
To zadanie ponad siły  
przeciętnego gimnazjalisty.  
No, chyba że się jest Trevorem  
McKinney'em!**

**P**rzepisz ten list 100 razy, po czym wszystkie kopie wyślij znajomym sąsiadów, a spotka cię olbrzymie szczęście. Eugenia Ō. tak postąpiła i chwilę później znalazła na wycieraczce torbę wypchaną dolarami oraz los z loterii lotto, który dał jej kolejne pół miliona złotych. Marcie K. nie zależało na fortunie i ograniczyła się jedynie do 57 kopii listu. Została zastrzelona podczas próby nielegalnego przewozu przez Ugandę 30 par czapek uszatek.

Grrr... łańcuszki szczęścia! Małe, kłamliwe liściki, które

zapychają Sieć bądź też czynią torbę pana listonosza kilka razy cięższą. Obiecują fortuny, lecz tak naprawdę nie dają nic. Należy je omijać z daleka! No, chyba że przypominają one łańcuszek założony przez Trevora McKinney'a (w tej roli znany z filmu „Szósty zmysł” Haley Joel Osment). Chłopiec ów dostał od swego ulubionego nauczyciela Wiedzy o Społeczeństwie, pana Simoneta (Kevin Spacey), skomplikowaną pracę domową. Miał zastanowić się, czy można „naprawić” ludzi i czy da się uczynić ich szczęśliwymi. Wymyślił więc prostą regułę „Podaj dalej”. Każda z trzech osób rozpoczynających zabawę miała pomóc trzem innym osobom, te zaś kolejnym trzem itd. Pomysł chwycił. Co więcej, w przeciągu kilku miesięcy zamienił się w masowy ruch o zasięgu międzynarodowym! Po świecie krążyły legendy o bogatym adwokacie oddającym samochód obcemu mężczyźnie oraz o bezdomnej kobiecie, która

pomogła ściganemu przez policję złodziejowi... Film Mimi Leder (reżyserka katastroficznego „Dnia zagłady”) nie ogranicza się jednak do biernego opisu nowej, fikcyjnej manii. Pokazuje również prywatne życie Trevora, wychowywanego przez samotną, pracującą na dwóch posadach matkę (Helen Hunt). Spotkanie tej kobiety z samotnym panem Simonetem staje się początkiem wielkiej, ale i trudnej miłości. Nauczyciel Trevora wstydzi się bowiem blizn, które są pamiątką po jego nieszczęśliwym dzieciństwie.



Cała rodzina w komplecie? Czy tej trójce życiowych rozbitków uda się przełamać strach i zacząć wszystko od nowa?

# 13 dni

**R**ok 1962 był tak dawno, że nie pamiętają go nawet najstarsi redaktorzy CLICKA! Mimo to przeszedł on do historii jako rok słynnych „13 dni”. Dwa wielkie supermocarstwa – Stany Zjednoczone i ZSRR – rywalizowały wówczas o władzę nad światem. Każde z nich chciało mieć największe wojska, najlepsze radary, najsmaczniejsze ziemniaki i pierwszego człowieka na Księżycu. Mówiło się nawet, że wojna wisi w powietrzu. W dniu 16 października 1962 roku

amerykański doradca ds. bezpieczeństwa, McGeorge Bundy, przedstawił prezydentowi Kennedy'emu zdjęcia zdobyte przez jego szpiegów. Wynikało z nich, że ZSRR rozlokowało na Kubie pociski balistyczne średniego zasięgu, pozwalające w przeciągu kilku minut przyzdrobić nuklearnym grzybem największe miasta USA. Sześć dni później w specjalnym orędziu do narodu Kennedy poinformował o tym odkryciu Amerykanów. Reakcja społeczeństwa była natychmiastowa. Ze



sklepów zniknęły niemal wszystkie produkty. Kto mógł, kopał piwnice i gromadził w nich zapasy na kilka miesięcy. Puste do niedawna kościoły zapełniły się tłumem wierzących, zaś książki o obronie w przypadku ataku nuklearnego stały się bestsellerami.

Tymczasem w Białym Domu wzięły się losy ludzkości. Prezydent John Kennedy, jego brat Robert oraz ich ulubiony doradca, wpływowy Kenneth O'Donnel (Kevin Costner) rozmyślali nad sposobem zakończenia kryzysu nazwanego później kubańskim. Na niekończących się spotkaniach rozważali każdą propozycję, łącznie ze zbombardowaniem wyspy i znajdujących się tam pocisków S4. Ponieważ nie chcieli, by na morzu doszło do konfrontacji zbrojnej pomiędzy stacjonującymi tam okrętami rosyjskimi i amerykańskimi, starali się doprowadzić do ugody. Nie wiedzieli nawet, że w 2001 roku nakręcą o nich emocjonujący film...



Zagrożenie nuklearne to nie przelewki. Dlatego prezydent i jego doradcy debatują na okrągło



**PREMIERA**  
20.04.2001





Simonet jest ulubionym nauczycielem Trevora, a Trevor jego najlepszym uczniem. Ta szkolna zażyłość ma szansę przerodzić się w prawdziwą przyjaźń



Matka Trevora pracuje na dwóch etatach, nie ma więc czasu ułożyć sobie życia osobistego

stwie. Nie wierzy, że ktoś mógłby go pokochać, dlatego też separuje się od ludzi, wiodąc proste, niezbyt ciekawe życie. Mimo to jego najzdolniejszy uczeń wierzy, że może mu pomóc, a zarazem pomóc swojej matce i sobie. I to właśnie od niego zaczyna swoje „Podaj dalej”.

Akcja filmu toczy się w Las Vegas. Miasto to wybrała sama pani reżyser, chcąc w ten sposób przedstawić świat, w którym bogaci ludzie codziennie ocierają się o biednych i nic sobie z tego nie robią. Uprzykrzyło to pracę kierownikowi zdjęć. „Las Vegas jest trudne do pokazania, ma niewiele zapierających dech w piersiach widoków” – powiedział. „Z drugiej strony

jednak to naprawdę nieprzeciętne miasto, jeśli chodzi o kolor, światło i rozgardiasz. Dlatego też znaleźliśmy dlań kontrast – pokój Simoneta. Został on zaprojektowany w pałę szaro-niebieskich kolorów, prostej, może nieco zbyt posępnej, ale na pewno utrzymanej w dobrym guście”.

Prasa oceniła film „Podaj Dalej” wysoko, chwając zwłaszcza grę aktorską. Nie ma w tym nic dziwnego, wszak to właśnie towarzystwo Kevina Spacey i Helen Hunt przekonało młodego Osmenta, że powinien zainteresować się tą rolą. Po zakończeniu zdjęć do filmu kilkunastoletni talent powiedział: „Bardzo dużo nauczyłem się patrząc, jak oni grają”. W podobnym tonie wypo-

wiadał się też znany rockman Jon Bon Jovi, odtwarzający postać niezbyt interesującego się synem biologicznego ojca Trevora. „Postanowiłem walczyć o tę rolę, aby móc pracować w towarzystwie Kevina, Helen i Haley’a, a także całej reszty” – oświadczył na jednej z konferencji prasowych. A czy ty zrobiłeś dziś jakiś dobry uczynek?

Pomyśl 5 Aktorzy 5 Akcja 5

**Podaj dalej**  
Warner Bros. / USA

Premiera: 6 kwietnia  
Od lat 12

www.warnerbros.interna.pl

Jak sprawić, by wszyscy znajomi i sąsiedzi byli szczęśliwi?  
Spytaj o to Trevora!

5



**D**ruga wojna światowa miała wielu bohaterów. Jednym z nich był Rosjanin Wasilij Zajcew, strzelec wyborowy, który wstąpił się podczas walk o Stalingrad w 1942 roku.

Akcja „Wróg u bram” zaczyna się na dworcu kolejowym. Młodzi żołnierze jadą na front. Nie wiedzą, co ich czeka. Spodziewają się wielkiej przygody i bohaterskich czynów. Na miejscu przeżywają szok. Na kocach porozkładanych na ziemi leżą tysiące rannych, wokół wybuchają bomby, a broń otrzymuje co drugi walczący. Szturm na okopy Niemców kończy się masakrą, ci zaś – którzy widząc beznadziejność ataku, wycofują się – giną z rąk swych dowódców (za dezercję). W chwilę później na poboju pozostają już tylko setki ciał.

Wasilij Zajcew uniknął śmierci. Przeleżał pod zwłokami kolegów kilka godzin. Gdy otworzył oczy, ujrzał niemieckiego dowódcę kąpiącego się w pobliskim budynku. Zastrzelił go. Widział to młody rosyjski oficer polityczny, Daniłow. Postanowił uczynić z Zajcewa gwiazdę. Wkrótce Wasilij trafił do elitarnej drużyny snajperów i zaczął bywać na wódce u samego Nikity Chruszczowa. Przerażeni Niemcy ściągnęli z Berlina swego najlepszego strzelca wyborowego...

„Wróg u bram” to imponujący rozmachem, trzymający w napięciu obraz. A że jest w nim przemoc i krew? Cóż, lepsza krew przelana w szczytnym celu (by uczynić z widzów pacyfistów) niż podczas idiotycznych strzelanin rodem z filmów sensacyjnych.

## STARY, GDZIE MOJA BRYKA?

**W**szystkie większe serwisy internetowe uznały film „Stary, gdzie moja bryka?” za kontrowersyjny. Nie dlatego, że stawia niemoralne pytania, pokazuje przemoc czy obraża uczucia religijne. Ta zwiariowana komedia budzi dwa rodzaje reakcji: histeryczny śmiech przechodzący z czasem w płacz bądź całkowite zażenowanie połączone z kwestią „Ratunku! Ewakuujcie mnie z kina!”.

Bohaterami filmu są dwaj młodzi chłopcy, którzy dzień wcześniej bawili się na świetnej imprezie. Rano nic nie pamiętają, wiedzą tylko, że ich dziewczyny obrażyły się na nich. Zdemolowanie domu i zapomnienie o rocznicy to w końcu wystar-

czający powód, by się nie odzywać! Jesse i Chester nie czują się winni. Kupili przecież prezenty dla ukochanych, tyle że zostawili je w samochodzie i nie wiedzą, gdzie zaparkowali...

Bohaterowie wążają się po osiedlu i tądają się w coraz większe kłopoty. Ścigają ich miłośnicy UFO, szalone pannenki w kusych wdziankach, tajemniczy goście ze Skandynawii – wszyscy przekonani, że Jesse i Chester wiedzą, gdzie jest niezwykle urządzenie kryjące w sobie klucz do tajemnic wszechświata. Jeżeli atak rozszalałych strusi i policjanci zakochani w pączkach są tym, co cię bawi, idź do kina na ten film.





## news telegram

### ■ Metallica i gry

Już w czerwcu piosenek tego popularnego zespołu będą mogły posłuchać osoby bawiące się w TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN, wyścigi na Playstation 2. Przebój Metallici, „Fuel”, będzie głównym tematem gry, w której pojawią się także utwory Digital Assassins, 303 Infinity, Fear Factory i Un Loco.

## Wejście Smoka

*czyli powrót Extragry*

Jaka powinna być dobra gra (ekstragra, supergra, gigagra, megagra, utragra)? Bynajmniej jej jedyną zaletą nie może być niska cena. Musi być po prostu... dobra. Ciekawa, wciągająca, mająca ładną oprawę graficzną i muzyczną. Od takiego produktu trudno się oderwać. W ostatnich miesiącach na naszym rynku pojawiło się wiele tanich gier. Niewiele osób pamięta, że taką rewolucję rozpoczęła Extragra. Niestety, pojawiło się jej tylko jedno wydanie (z DEVIL INSIDE), a potem słuch o całym przedsięwzięciu pt. „Dobre, tanie gry” zagał. Teraz Extragra powraca i to w naprawdę wielkim stylu. W tej serii (8 maja) zostanie bowiem wydana jedna z najlepszych gier ostatnich miesięcy: GIANTS (oczywiście w polskiej wersji językowej). I na koniec naprawdę dobra wiadomość: ten przebój będzie kosztował tylko 29,90 zł!

## Sukces Sony

*Playstation 2 jak świeże bułeczki*

Najnowsza konsola Sony atakuje jak burza. Pod koniec marca na całym świecie sprzedano 10 milionów jej egzemplarzy! Ten wynik jest ponad trzy razy lepszy od wyników sprzedaży pierwszego Playstation (w takim samym przedziale czasowym). Dumne z tego sukcesu Sony zapowiedziało dalszą i zmasowaną ofensywę. W kwietniu na rynku ma się pojawić 1,5 miliona PS2, a na jesieni ta liczba wzrośnie podobno do 2 milionów konsol na miesiąc. Takie plany wydają się bardzo interesujące, ale pozostaje jedno pytanie. Ciekawe, jak wpłynie na nie pojawienie się najnowszego dziecka firmy Nintendo – GameBoy Advance. Przypomnijmy, że już w dniu premiery sprzedano w Japonii 650 tysięcy tych przenośnych konsolk. Zapowiada się więc zażarty bój!



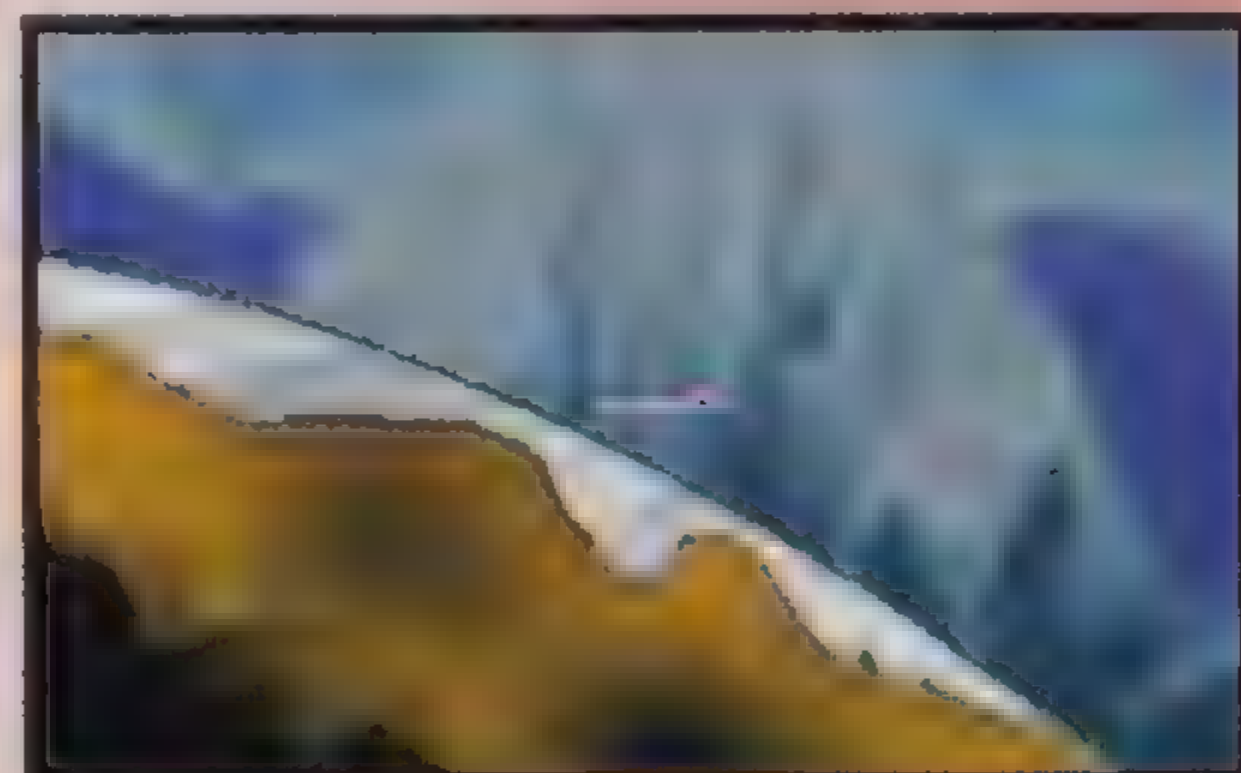
## Skacz, skacz radośnie do góry

*i w dół, jak Mistrz Małysz*



Opisywane przez nas Deluxe Ski Jump oraz RTL Skispringen (CLICK 06) nie są oczywiście jedynymi grami, w których można wypróbować swoje umiejętności narciarskie. Ski Jump International 3.0 to kolejna propozycja przygotowana, podobnie jak DSJ, przez programistę-amatora. Szata graficzna i oprawa dźwiękowa są na archaicznym poziomie, ale – tak samo jak w Deluxe Ski Jump – elementy te nie przeszkadzają w dobrej zabawie.

W SJI można wystartować w konkursie indywidualnym lub drużynowym. W tym pierwszym wypadku masz do wyboru Puchar Świata, Turniej Czterech Skoczni, zawody na dowolnie wybranych obiektach oraz turniej Króla Skoczni. Dla początkujących na pewno pomocna okaże się możliwość treningu. Jeśli więc podobało ci się DSJ, to spróbuj swoich sił także w Ski Jump International. Wersję demonstracyjną oraz kilka nowych skoczni można ściągnąć np. ze strony [www.skoki.inf.pl](http://www.skoki.inf.pl) (dział multimedia).



## Pokemony a sprawa saudyjska

*Sprzedaż zabroniona*

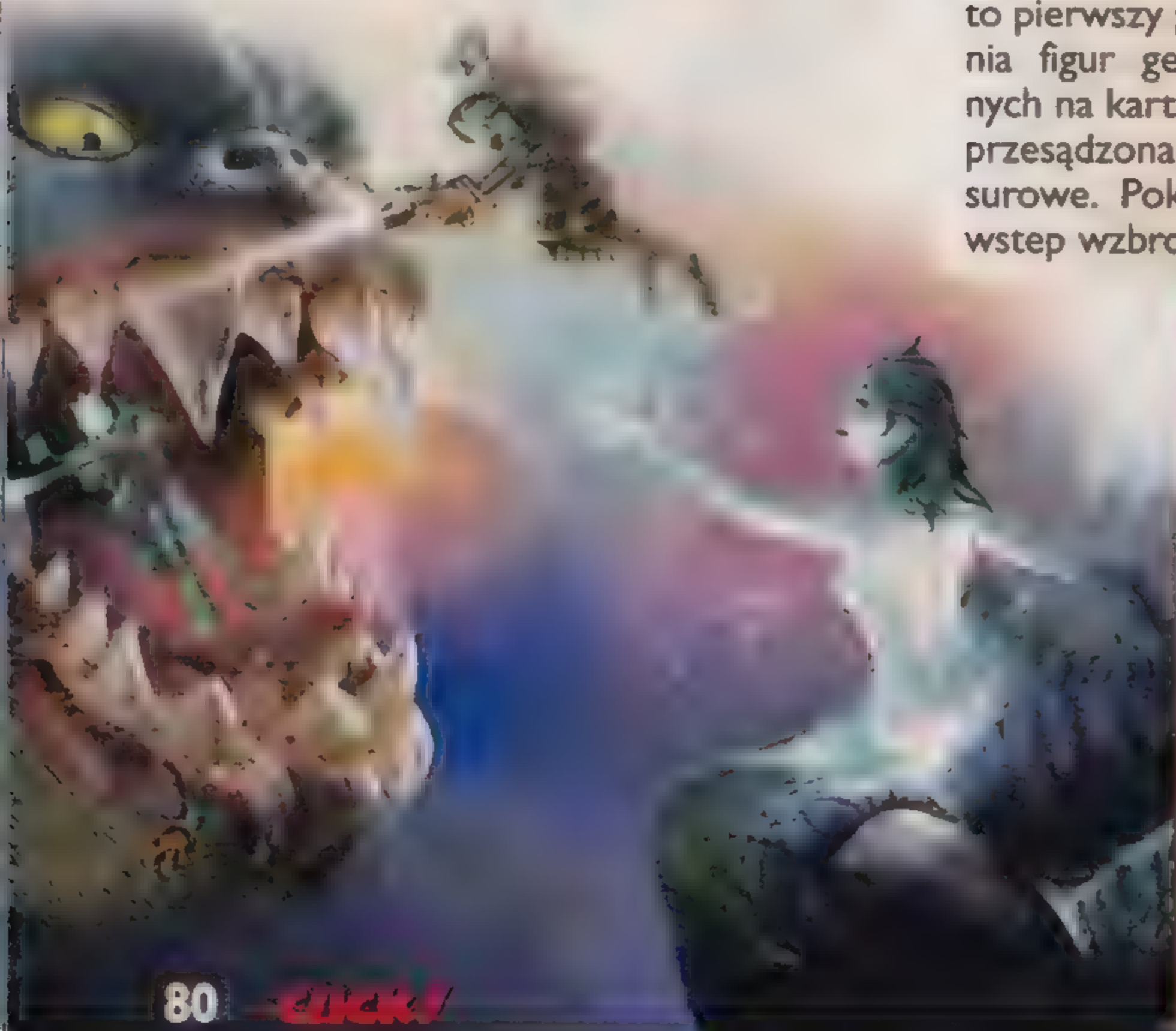
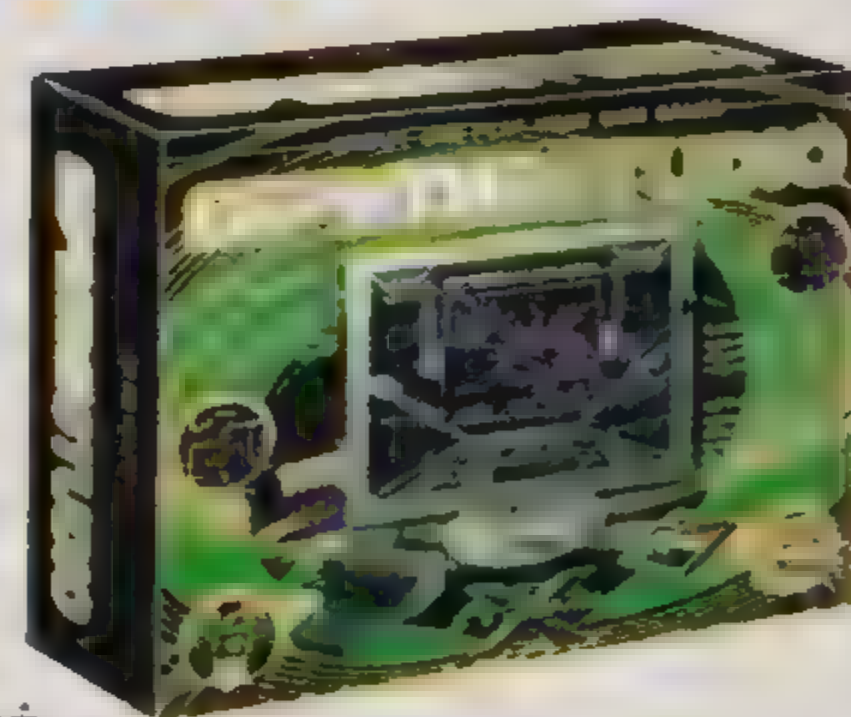
W Arabii Saudyjskiej wprowadzono zakaz sprzedaży gier i kart z Pokemonami. Powodem ma być odkrycie przez władze arabskie odmiennych od islamskich symboli religijnych, takich jak krzyże czy gwiazda Dawida, umieszczonych na produktach z ulubionymi Pokemonami. Najwyższy Komitet Badań Naukowych i Prawa Islamskiego uznał w związku z tym, że ukochane przez dzieci na całym świecie stwory „opętują umysły i promują hazard”. I choć jest to pierwszy przypadek takiego odczytania figur geometrycznych przedstawionych na kartach do gry, sprawa wydaje się przesadzona, bo prawo arabskie jest bardzo surowe. Pokemonom do Arabii Saudyjskiej wstęp wzbroniony!



## Emulator GBC

*...na Playstation 2*

Konkurencyjne firmy, produkujące konsole, walczą ze sobą, jak mogą. Sony i Nintendo już od lat starają się przeciągnąć jak najwięcej graczy na swoją stronę. Tym razem punkt zdobyło Sony. Na jej najnowszej Playstation 2 można bowiem grać w przeboje z GameBoy Color. Jest to możliwe dzięki GameStudio, emulatorowi przenośnej konsolki, zrobionemu przez producentów „maszynki do oszukiwania”, czyli Action Replay. Urządzenie z kartridżem z GBC podłączasz do gniazda pamięci w PS2. Gry na przenośną konsolkę wyglądają lepiej na większych telewizorach. Dzięki urządzeniu mają też ładniejszą grafikę. Wadą GameStudio jest natomiast jego wysoka cena: 60 dolarów (ok. 240 zł).



## Wielki Brat nie patrzy

*Kłopoty z emisją programu*

Big Brother to jeden z najpopularniejszych programów telewizyjnych na świecie. Także i ten kolejny odcinek wyemitowany w telewizji TVN towarzyszył ogromne emocje. Co się zdarzy? Jak będzie zadanie do wykonania? Kto z kim się pokłóci? Okazuje się jednak, że są miejsca, gdzie program zdecydowanie się nie podoba. Turcka Wysoka Rada ds. Rady i Telewizji uznała Big Brothera za „nieumoralny” i odebrała turkowskiej telewizji Show koncesję na emisję programu na 24 godziny. Jakie będą losy Wielkiego Brata i nas? Pożyjemy, zobaczymy.







## Oscary 2000...

*I wszystko stało się jasne*

Ostatnimi czasy zauważyliśmy pewien niepokojący objaw. O kim lub o czym nie napiszemy, zaraz dzieje mu się jakaś krzywda. Warta Polpharma uległa uszkodzeniu, jacht Playstation musiał wycofać się z wyścigów (o The Race pisaliśmy w nr 2/01 CLICKA!), strona Freeloadera (nr 7/01) została zamknięta, a David Packard (nr 2/01) zmarł. Brrry...Wyobraźcie więc sobie, jak się denerwowaliśmy przed tegoroczną uroczystością wręczenia Oscarów, najważniejszych nagród świata filmowego. Ostatecznie dwaj faworyci do zwycięstwa i nasi ulubieńcy, „Gladiator” oraz „Przyczajony tygrys, ukryty smok”, to tytuły, którym poświęciliśmy na łamach gazety sporo miejsca. Tym razem jednak zła passa została przełamana. „Gladiator” otrzymał 5 Oscarów w kategoriach: najlepszy film roku, najlepszy aktor (Russel Crowe) kostiumy, dźwięk i efekty specjalne. „Przyczajony tygrys, ukryty smok” zgarnął zaś 4 statuetki i został nagrodzony za najlepszy film nieanglojęzyczny, zdjęcia, muzykę oraz scenografię i dekoracje. Są powody do zadowolenia.



## Samuraje dalej modni

*Nie ma to jak honor i piękna kobieta*

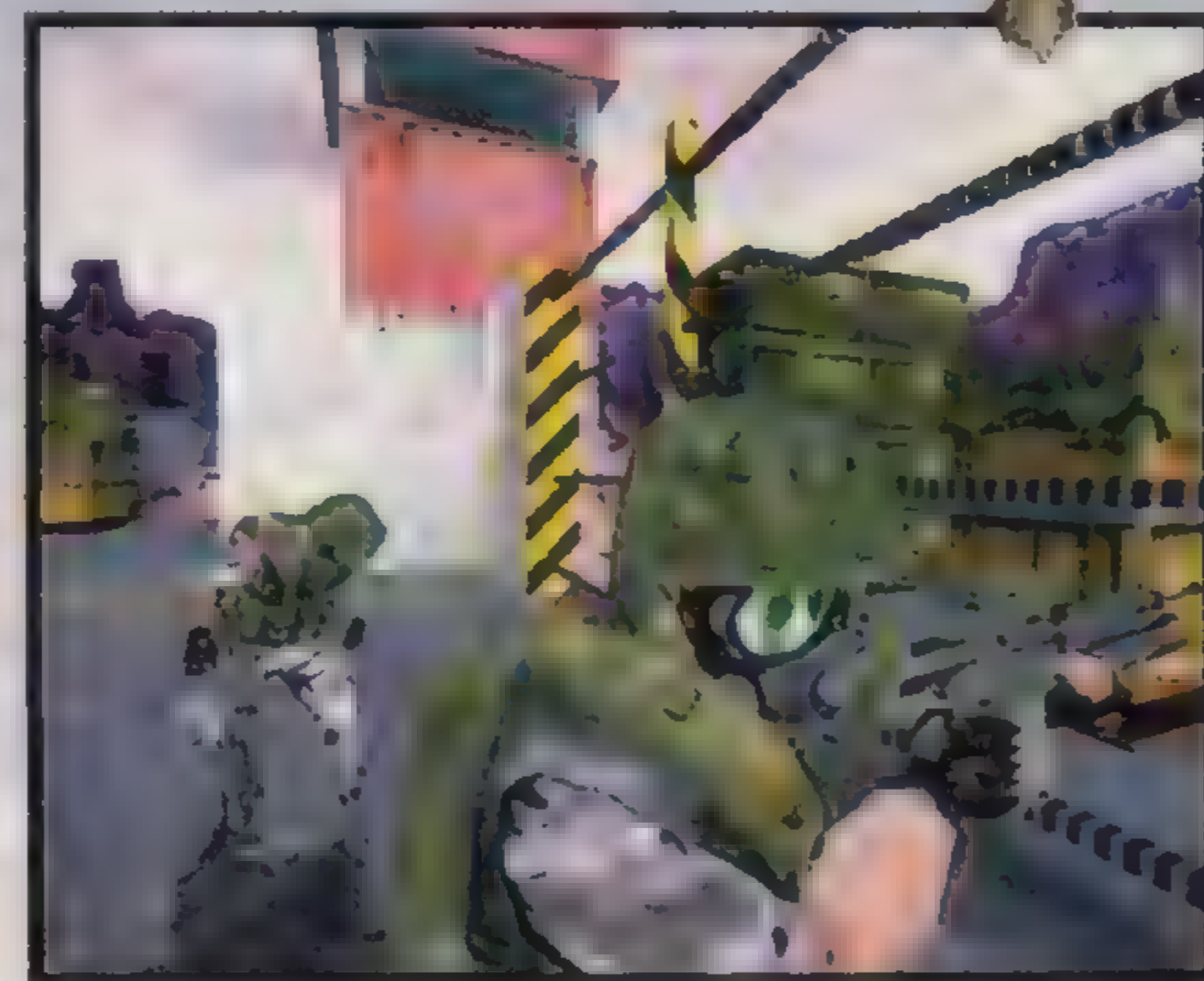
Zgadnij, jaka gra na PS2 jako pierwsza sprzedała się w liczbie miliona egzemplarzy? Taki sukces odniosła ONIMUSHA, horror z samurajami w rolach głównych. Gracz wciela się tutaj w przystojnego wojownika i walczy z demonami (i ich panem), którzy porwali piękną dziewczynę. Na pewno wpływ na taki sukces gry miało jej podobieństwo do sławnego RESIDENT EVIL. Nic nie szkodzi, że tym razem nowoczesną broń zastąpiły stare miecze. Taki wynik sprzedaży może się jeszcze zmienić na lepsze, bo gra jest na razie dostępna tylko w Japonii i USA. Do tego od jej premiery minęły dopiero 3 miesiące.



## Black Mesa

*Nowa gra z serii HALF-LIFE*

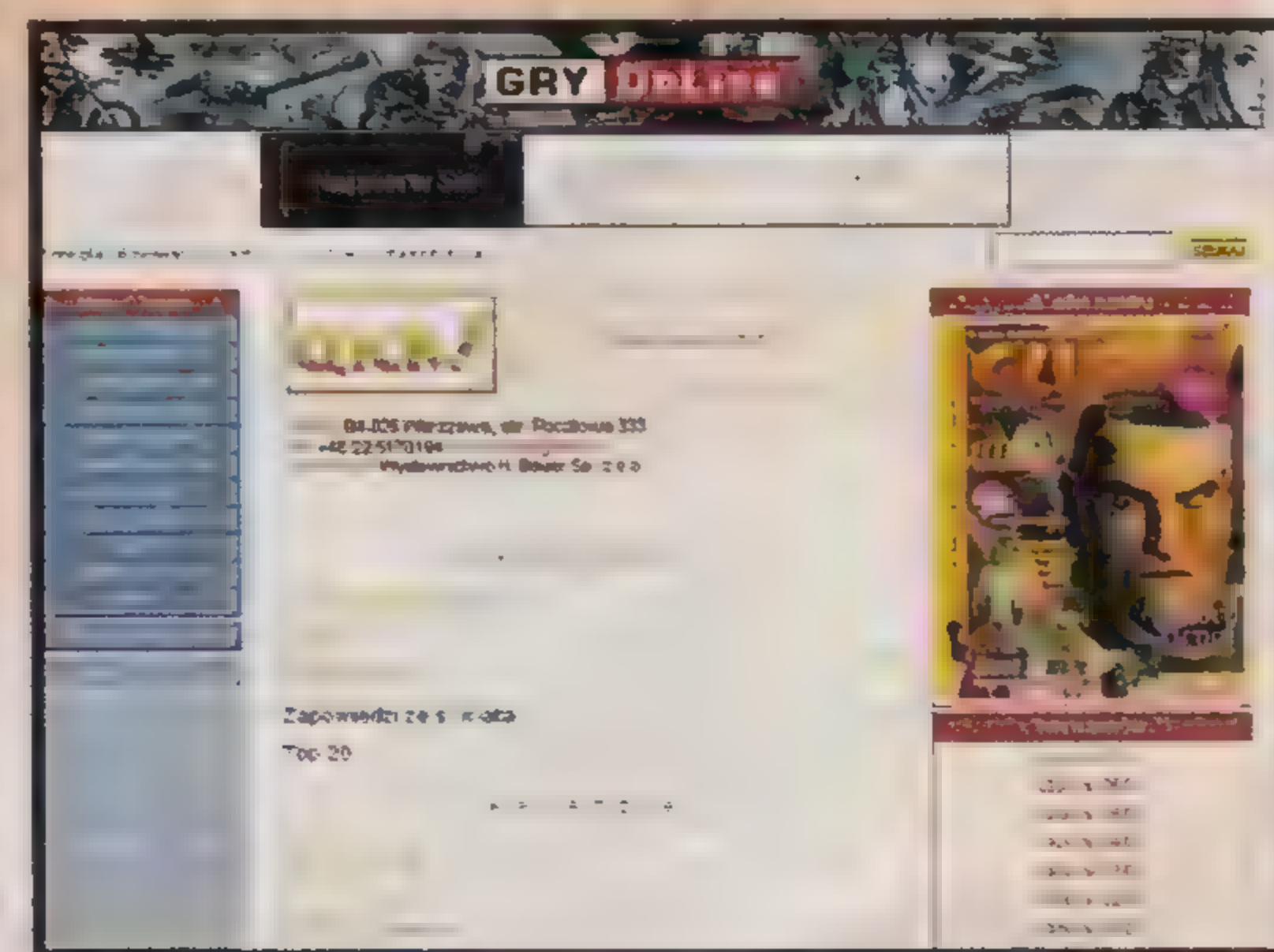
Można już korzystać ze strony zapowiadanej na późną wiosnę kolejnego epizodu z serii HALF-LIFE ([www.sierra-studios.com/games/hl-blueshift](http://www.sierra-studios.com/games/hl-blueshift)). W HALF-LIFE: BLUE SHIFT wcielisz się w rolę strażnika z Black Mesa, który pomagał Gordonowi Freemanowi. Dzięki temu będziesz mógł zwiedzić wiele zakątków tej tajemniczej bazy rządowej, których nie zbadał nawet sam wielki Gordon. W nowym wydaniu znajdzie się także Half-Life HD Pack, który zwiększy współczynniki broni i postaci. Nie zabraknie również opcji zabawy dla wielu graczy. Miłośnicy serii HALF-LIFE powinni więc być bardzo zadowoleni!



## Ruszył nowy serwis internetowy

*Obejrzyj CLICKA! w Sieci*

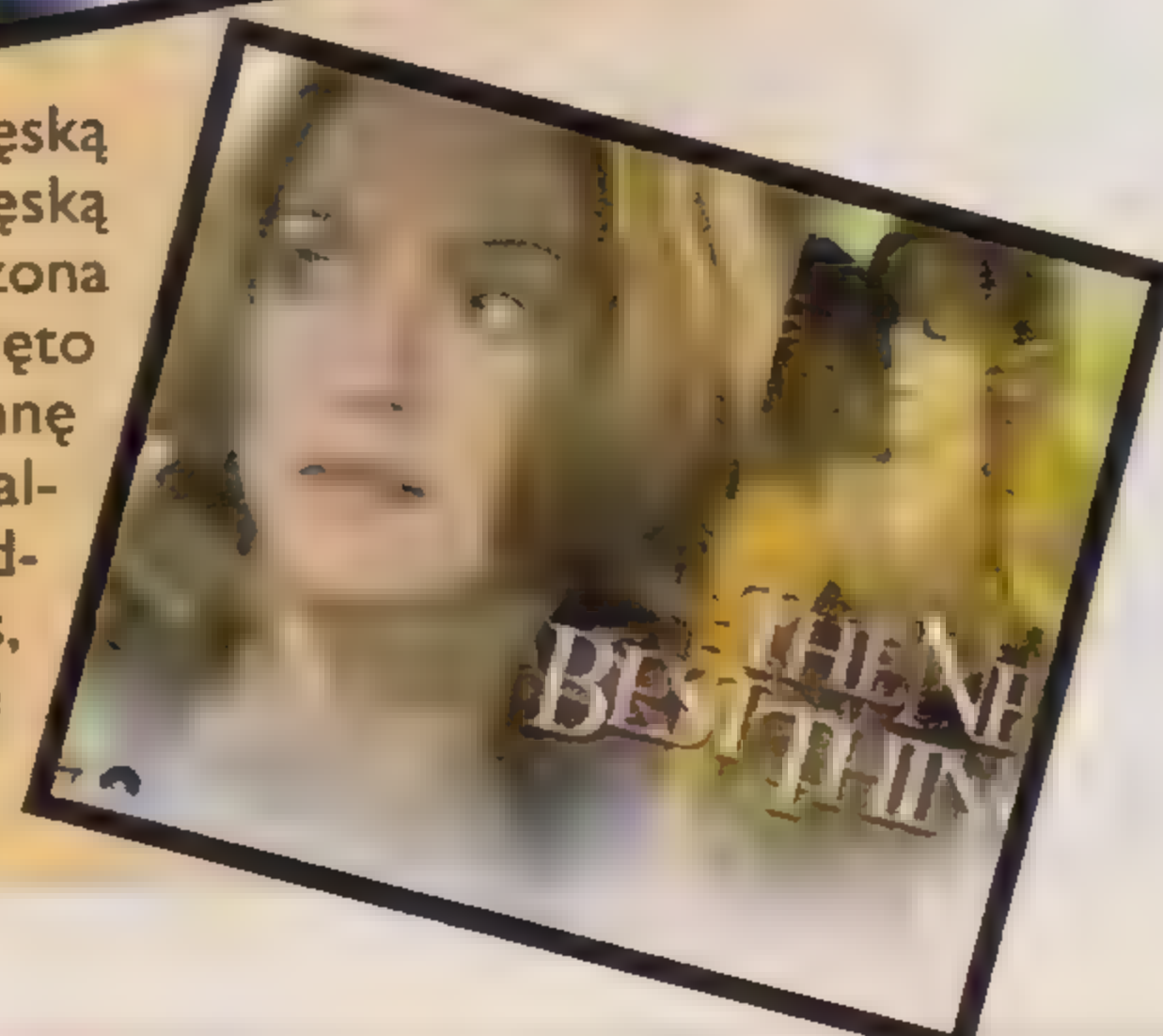
Pod adresem [www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl) znajdziecie nowy portal internetowy poświęcony grom komputerowym i nie tylko. Choć serwis działa od niedawna, prezentuje się naprawdę świetnie. Wszyscy miłośnicy grania znajdą tu coś dla siebie. Na początek powinni przede wszystkim odwiedzić dział zapowiedzi oraz recenzji, z których można czerpać najświeższe wiadomości dotyczące tego, co w trawie piszczy, czyli co się dzieje w świecie gier. Zgromadzono tu tyle materiału, że ciężko ci będzie oderwać się od lektury. Do tego dorzucono galerię screenów, encyklopedię gier, dzięki której można uzupełnić swoją wiedzę o najważniejszych przebojach, aktualizowany na bieżąco plan wydawniczy, z którego dowiesz się, kiedy oczekiwany przez ciebie tytuł ukaże się na rynku oraz forum, na którym możesz podyskutować z innymi internautami. Dla miłośników Sieci przygotowano dział ABC Internetu, a dla niecierpliwych zestaw kodów i poradników. A gdy już nasycisz się tymi wszystkimi atrakcjami, możesz zajrzeć do działu Przegląd prasy i przejrzeć, o czym pisaliśmy w CLICKU! Od nr 23/2000 jest tam na bieżąco zamieszczany spis zawartości każdego numeru, bez problemu więc zorientujesz się, gdzie szukać interesujących cię tematów. To co, spotkamy się w Internecie?



## ... i Maliny

*Dla najgorszego filmu*

Jak co roku, w przeddzień rozdania Oscarów, przyznano Złote Maliny za najgorsze osiągnięcia w dziedzinie kinematografii. Tym razem to zaszczytne miano przypadło filmowi science fiction „Battlefield Earth”. Zdobył on nagrodę za najgorszy film 2000 roku, za najgorszy scenariusz, reżyserię, główną rolę męską (John Travolta), drugoplanową rolę męską i żeńską (Kelly Preston, prywatnie żona Travolty). Najgorszą aktorką okrzyknięto (nie po raz pierwszy zresztą) Madonnę za rolę w filmie „Związek prawie idealny”. I choć nagrody przyznawano w jednym z luksusowych hoteli Los Angeles, żaden z nominowanych nie zgłosił się po wykonaną z plastiku malinę. Ciekawe czemu?





**TGS 2001**

# Targi, targi... i po targach!



**C**o sześć miesięcy w stolicy Japonii, Tokio, robi się jeszcze tłoczniej niż zwykle (o ile jest to w ogóle możliwe). Wtedy właśnie odbywają się sławne targi TOKYO GAME SHOW, bez których nie może się obejść rynek konsol. A skoro ostatnio przeżył on wiele emocjonujących wydarzeń (premiera

i upadek Dreamcasta, debiut PlayStation 2, GameBoy Advance czy zapowiedzi XBoxa), to nic dziwnego, że w tym roku wiosenne targi (trwające trzy dni, od 30 marca do 1 kwietnia) cieszyły się dużym zainteresowaniem. Producenci robili co mogli, żeby przyciągnąć widzów do swoich produktów. Przed wejściem wisiał nawet plakat z podanym numerem telefonu... Billa Gatesa, pod który mieli dzwonić Japończycy, chcący podzielić się uwagami na temat XBox. Hmm... Oprócz pana Billa, na targach pokazano wiele ciekawych rzeczy, ale największe wrażenie zrobiły dema kilku długo już oczekiwanych produktów. Bez wątpienia należał do nich FINAL FANTASY X na PS2, zapowiadany na wrzesień. Jego twórcy na TGS pochwalili się grywalnym demo, na którym można było podziwiać dwie dopracowane graficznie lokacje, jedną złożoną z jezior i jaskiń, a drugą przedstawiającą tropikalną wyspę. Pokazano także walkę głównego bohatera, Tidusa, z morskimi potworami. Na wyspie można było podziwiać już większą grupę osób, m.in. Yune i jej ochroniarza. Dziewczyna popisała się przyzwaniem ptakopodobnej

*Silent Hill 2*



*Ta gra na pewno spodoba się fanom horroru. Jest tutaj wszystko: ciężka atmosfera.*



*doskonała praca z dźwiękiem i światłem, a także przyprawiające o zawal odgłosy. Strach przyjdzie jesienią.*

Valfarre oraz Efrity i Shivy (znasz je z poprzednich części serii FF). Okazało się też, że takie istoty zostają w walce aż do odwołania przez ich pana i można im wydawać więcej rozkazów niż poprzednio (mają nawet ataki związane z limit break). W FF X będzie także można wymieniać bohaterów w czasie walki, a poruszanie się po trójwymiarowym świecie ułatwi radar. To dobrze, bo o ile stworzone scenerie zachwycają graficznie, to można się w nich zgubić...

Drugim produktem, który wstrząsnął zwiedzającymi TGS, był superhorror SILENT HILL 2 na PS2. Takie wrażenie osiągnięto m.in. dzięki przedsta-

wieniu w demie kryjącej straszliwe tajemnice ciemności, rozjaśnianej słabym światłem. Swoją rolę odegrała także często zmieniająca położenie kamera i pokazująca akcję z różnych ujęć (ale też czasami utrudniająca zauważenie wroga).

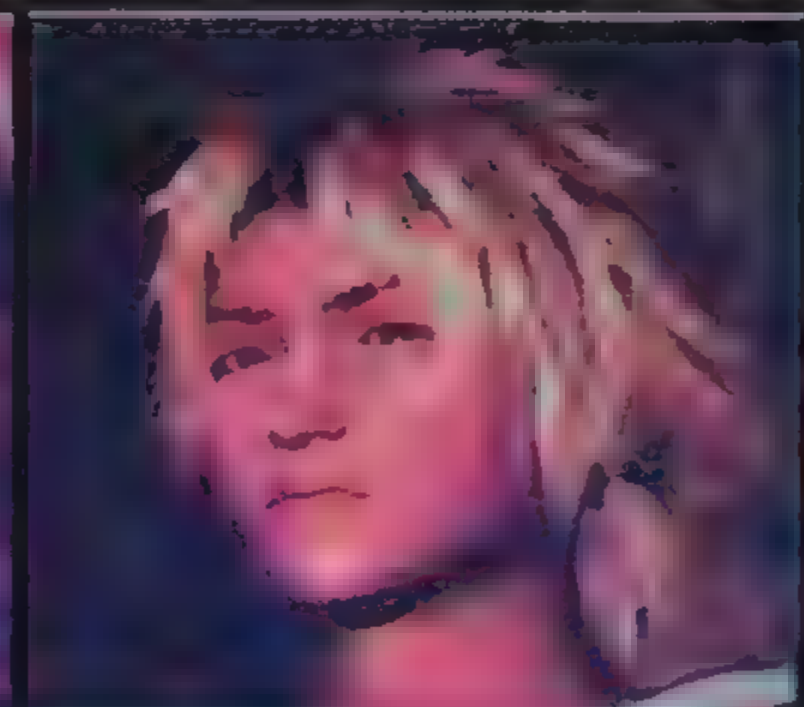
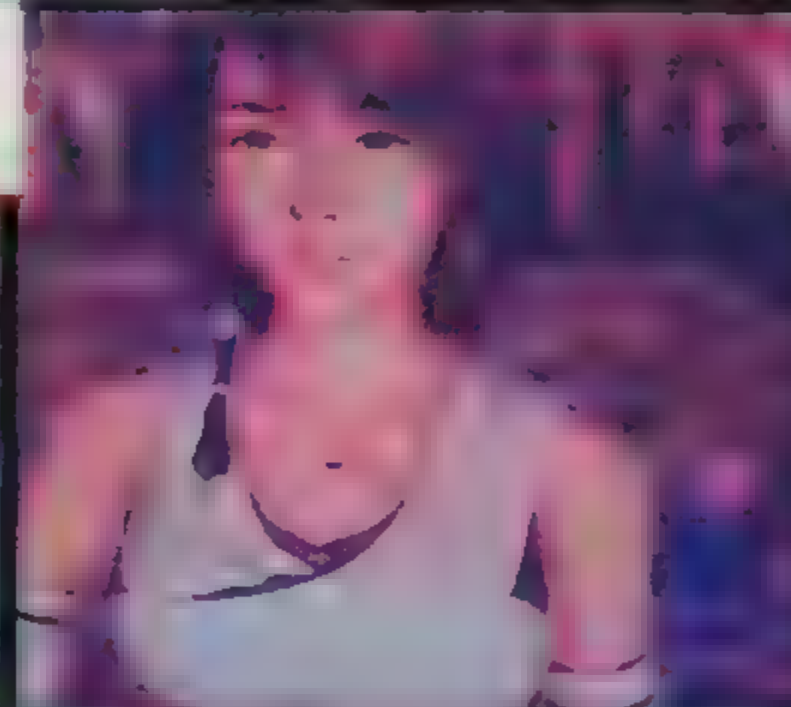
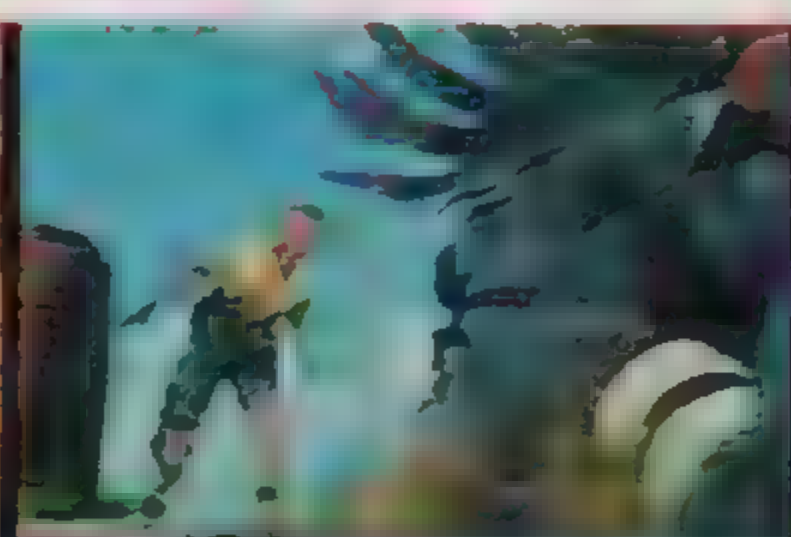
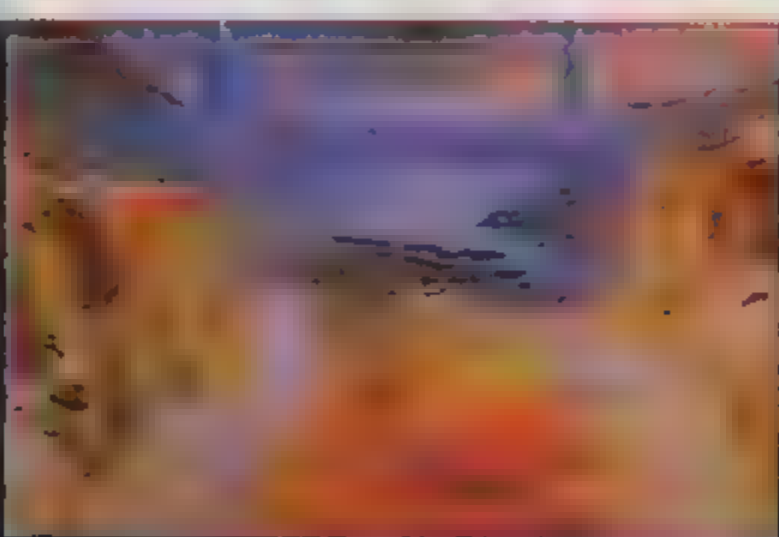
Na koniec warto wspomnieć o prawdziwej niespodziance targów, którą było przedstawienie DEAD OR ALIVE 3 na XBox! Pokazano efektowne demo tej gry i zapowiedziano nowe postacie. Więcej informacji już niedługo!

*Dead or Alive 3*



*Ta wysportowana pani będzie jedną z nowych postaci serii DEAD OR ALIVE*

**FINAL FANTASY X**



Dzięki grywalnemu demu FINAL FANTASY X na targach można było podziwiać głównego bohatera gry, Tidusa, wędrującego po tropikalnej wyspie oraz jego towarzyszy, m.in. śliczną Yune

*Gitaroo Man*



*Na deser japońska gra muzyczna (na PS2), GITAROO MAN. Ładnie wygląda, ale czy wydadzą ją w Polsce?*

## Płaski wymiar dźwięku

**F**irma X Technologies zaprezentowała dwa nowe modele głośników. Pierwszy, oznaczony XT 240 to zwyczajne dwudrożne kolumny o mocy 12 Wat, z zasilaczem oraz regulacją głośności i tonów. Można je polecić każdemu, kto potrzebuje stosunkowo prostych i tanich głośników do komputera. Ciekawiej natomiast prezentuje się zestaw XTW 360. Składa się on z niewielkiego subwoofera (niestety, w plastikowej obudowie) z wbudowanym zasilaczem i wzmacniaczem oraz dwóch zewnętrznych głośników (tzw. satelitek). Moc

zestawu wynosi 13 Wat. Tym, co wyróżnia ten zestaw, jest zastosowanie płaskich głośników. Obydwa satelity mają postać prostokątów o grubości ok. 1 cm i przekątnej ok. 20 cm. Zewnętrznie bardzo łatwo pomylić je z popularnymi... ramkami do zdjęć. Na biurku ustawia się je przy pomocy specjalnych, bardzo stabilnych podstawek. Dzięki otworom w tylnej obudowie można je też powiesić na ścianie. Niestety, jakość dźwięku nie zachwyca, płaskie głośniki nie radzą sobie ze zbyt wysokimi i niskimi tonami – tradycyjne zestawy oferują znacznie lepszą jakość dźwięku.



**cena 120 zł**



**cena 185 zł**



# X-MEN

**D**o zrobienia filmu fabularnego o przygodach mutantów przygotowywano się dosyć długo. Co innego przecież animowana produkcja, w której z łatwością można pokazać wszystkie tricki, a co innego film z udziałem żywych ludzi, którzy mają

mieć zmienne kształty, pazury (i sztuczny szkielet) wszczepione w ciała, a przy okazji np. przenikać przez drzwi czy przyciągać metalowe przedmioty. Do tego wszystkiego komiksy Marvela o przygodach X-MENA cieszą się (zwłaszcza w USA) ogromną popularnością. Kiepską ekranizację tej serii fani mogliby przyjąć bardzo, bardzo boleśnie. Całe szczęście, że twórcy X-MENA wyszli z tego zamieszania z honorem. Po pierwsze, ich film był bardzo ciekawy i, mimo łatwego do przewidzenia zakończenia, trzymał w napięciu. Nie skoncentrowano się w nim bowiem tylko na zmaganiach dzielnych Dobrych mutantów (m.in. Wolverine, Rouge, Profesor Xavier czy Storm) ze Złymi przedstawicielami tego „gatunku”, dowodzonymi przez Magneto. Pokazano także, że w dzisiejszym świecie bardzo trudno być kimś innym, odmiennym (w tym przypadku mutantem). A jeżeli czegoś nie można zrozumieć, to należy to zniszczyć... Właśnie dlatego mutanci musieli schronić się w szkole Profesora X.

Oczywiście wpływ na sukces filmu miały także dobrze wykonane efekty

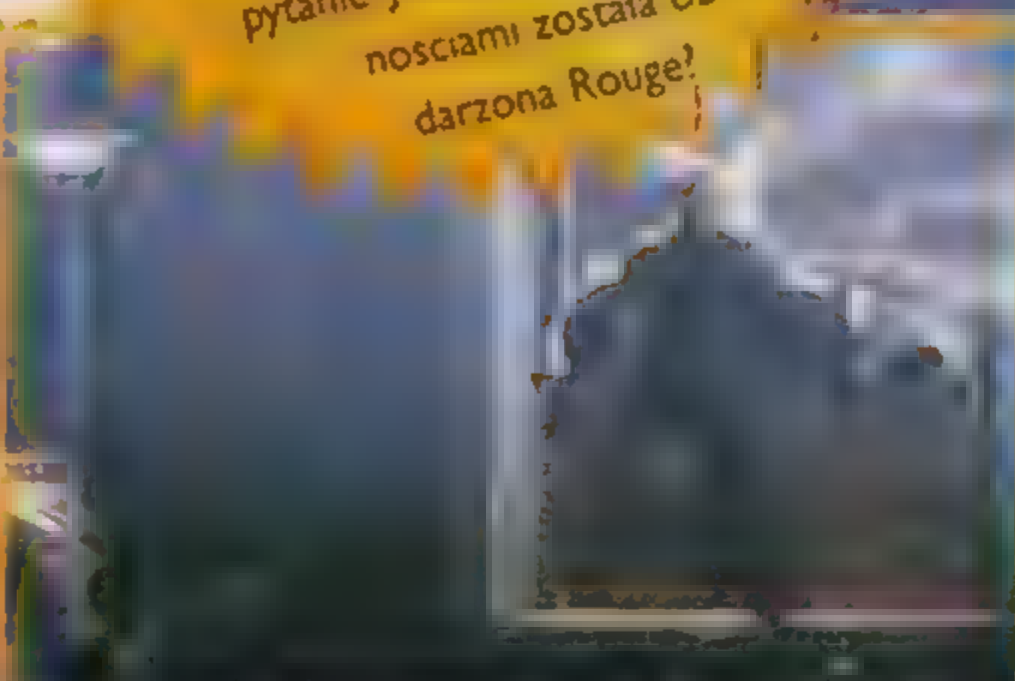


Partytka szachów z Magneto? Ależ oczywiście, byle nie były z metalu



Dla Dobrych mutantów Profesor X jest nauczycielem i przyjacielem

**CLICK! AKCJA!**  
W konkursie CLICK! i firmy IMPERIAL możecie wygrać kasety video! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 10 V 2001 przysłają adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jakimi specjalnymi zdolnościami została obdarzona Rouge?



Storm (w komiksie) ma klaustrofobię, ale w filmie tego nie widać!

**X-MEN powraca!**  
Tym razem na kasetach wideo (i w naszym konkursie).  
Jeśli kochasz komiksy, to na pewno musisz obejrzeć ten film

specjalne, których nie mogło przecież zabraknąć w takiej produkcji.

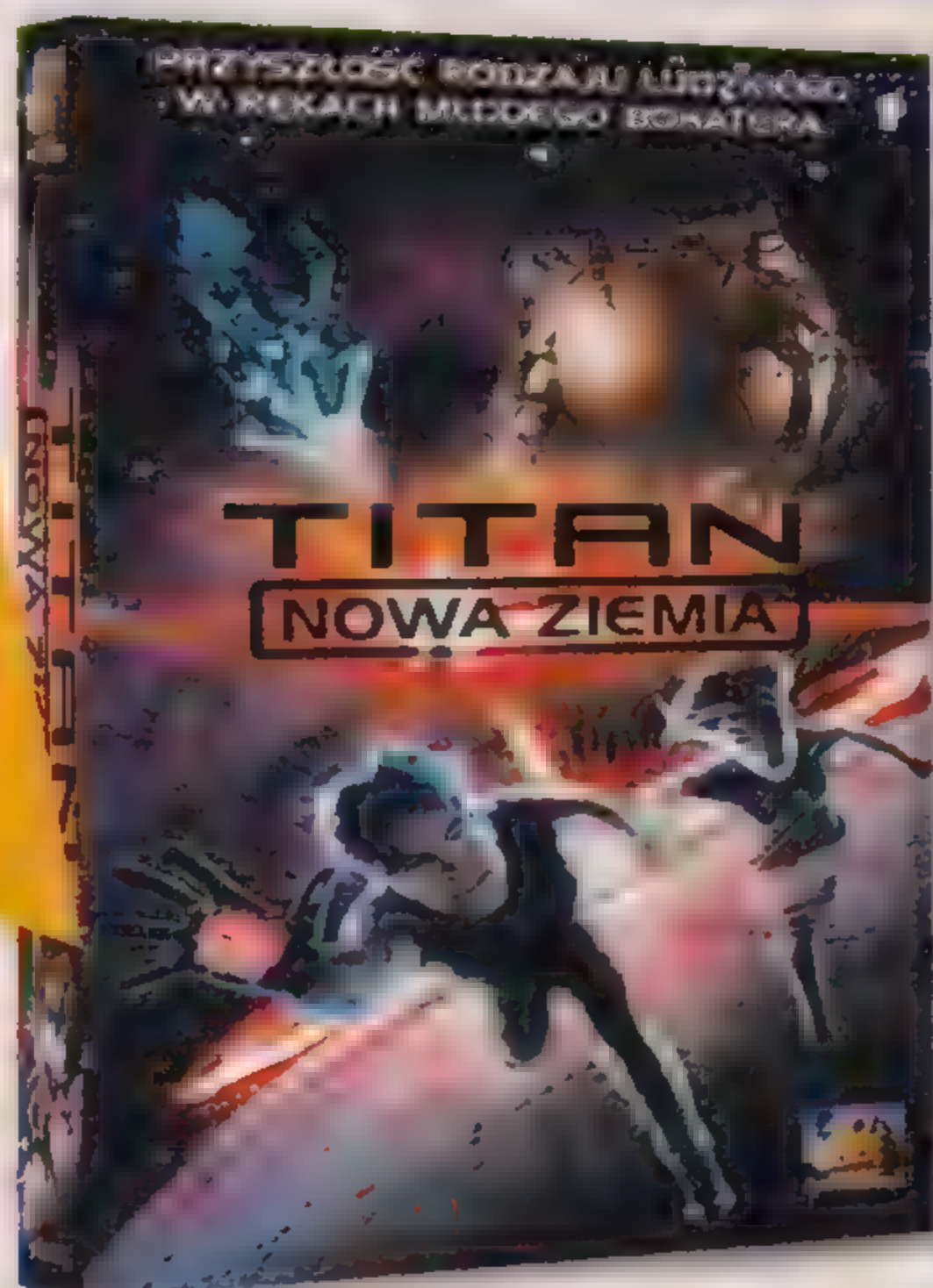
Fani komiksów przyjęli film dobrze, a portfele jego producentów zapełniły się zielonymi papierkami. Przeknięto nawet to, że w kilku miejscach fabuła filmu niezbyt zgadza się z historią znaną z komiksów. Np. Mistique nigdy nie była wojowniczką i nie mogłaby tak dobrze walczyć z Wolverine. Storm miała klaustrofobię i na pewno wpadłaby w panikę w wąskim

szybie windy. To wszystko nieważne! Trzeba się cieszyć, że wreszcie powstał ciekawy film o X-MEN. Możesz wzbogacić nim domową wideotekę!

## NAGRODY

### KASETY WIDEO

**W** konkursie CLICK! i firmy Imperial możecie wygrać 20 kaset video „Titan. Nowa Ziemia”. Wystarczy, że odpowiesz na pytanie związane z filmem X-MAN.



Nagrody ufundował IMPERIAL  
s. 83

### POKEMON

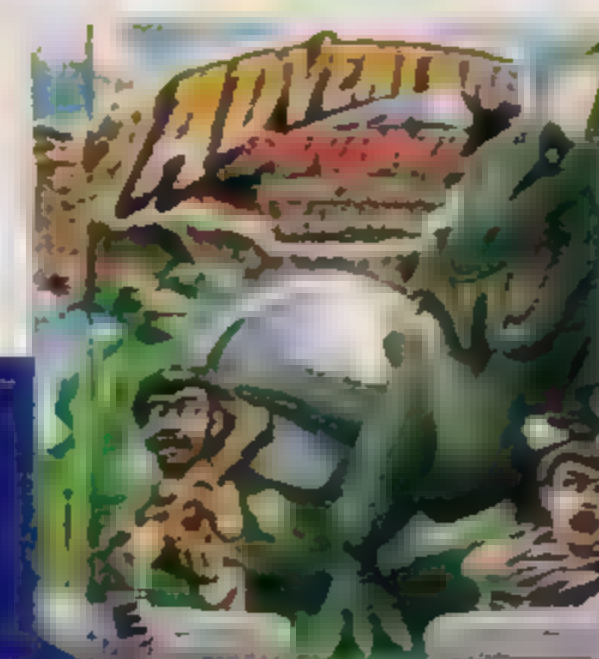
**D**la miłośników POKEMONÓW, a zwłaszcza muzyki z serialu mamy niespodziankę: 5 kaset



Nagrody ufundował CLICK!  
s. 30

### ADVENTURE PINBALL

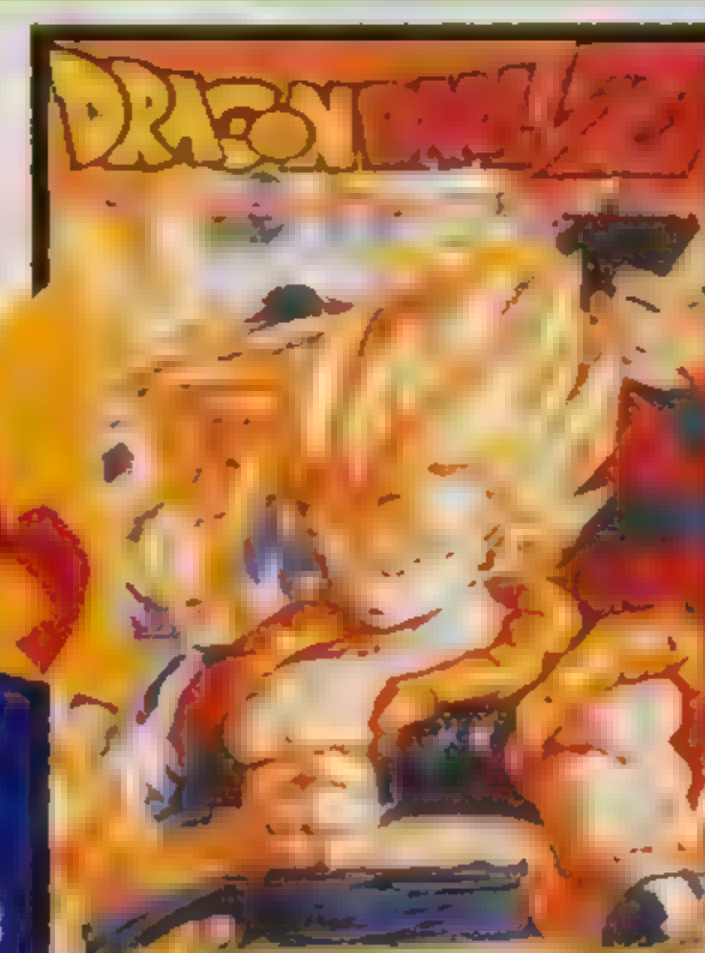
**T**akiego pinballa jeszcze nie widziałeś. Musisz go więc wygrać i obejrzeć



Nagrody ufundował IM GROUP  
s. 26

### DRAGON BALL Z

**F**ani DRAGON BALL na pewno będą usatysfakcjonowani tą nagrodą. Czekają na nich film fabularny na kasetach wideo



Nagrody ufundował CLICK!  
s. 74

### LEGEND OF THE DRAGON

**N**a posiadaczy Playstation (i nie tylko) czeka wspaniała gra i jeszcze wspanialsza przygoda



Nagrody ufundowała SONY  
s. 34

## W CLICK! 6/01 nagrody wygrali:

#### PIZZA CONNECTION 2

Odp.: Pizza hawajska składa się przede wszystkim z szynki i ananasa.

Grę otrzymuje Anna Silska z Poznania.

#### NASCAR 4

Odp.: Skrót NASCAR oznacza National Association for Stock Car Auto Racing. Grę otrzymuje Patryk Bukiel z Krzeszyc.

#### WORMS WORLD PARTY

Odp.: Stonoga wcale nie ma stu nóg. Grę otrzymuje Paweł Nowicki z Karlina.

#### TOP 20

Nagrodę otrzymuje Michał Deczkowski z Gdańska.

#### TITAN NOWA ZIEMIA

Odp.: Titan miał posłużyć ludzkości jako nowy dom. Kasetę otrzymuje Damian Golisz z Dobnina.

Gratulujemy!

## KUPONY KONKURSOWE

Adventure Pinball **CLICK!**

Pokemon **CLICK!**

Legend of Dragoon **CLICK!**

Dragon Ball **CLICK!**

kasety wideo **CLICK!**

Top-20 **CLICK!**



**JEDYNA OKAZJA!**  
Dzięki **CLICKOWI!** możesz kupić **TANIEJ** wiele doskonałych gier firmy IM GROUP.

Za każdą grę, której dystrybutorem jest IM GROUP, zapłacisz **5% taniej!** Wystarczy, że wytniesz ten kupon, nakleisz go na kartce pocztowej i wyślesz na adres: PLAY, ul. Potocka 14, paw. 3, 01-652 Warszawa. Nie zapomnij podać tytułu zamawianej gry, a także swojego imienia, nazwiska oraz adresu. Wysyłka zamówionych w ten sposób gier – GRATIS! Jeśli masz pytania, dzwoń: (0-22) 832-54-31.

**Wirtualny Świat**  
Jedynie z **CLICKIEM!** każdą z poniższych gier możesz kupić ze zniżką **10 zł!**  
**Wysyłka gratis!**

Worms World Party	79 zł	69 zł
Pizza Connection 2	79 zł	69 zł

Wystarczy, że złożysz zamówienie (opłata przy odbiorze za zaliczeniem pocztowym) na kartce pocztowej – koniecznie naklej ten kupon! – i wyślesz ją na adres: Wirtualny Świat, ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

Dostawa realizowana jest w ciągu 14 dni. Uczestnicząc w promocji, wyrażasz zgodę na umieszczenie twoich danych w bazie firmy Wirtualny Świat oraz ich przetwarzanie do celów marketingowych. Firma ta oświadcza, że ww. dane będą wykorzystywane wyłącznie przez nią.

Kupuj z **CLICKIEM!**  
Teraz każdy zamawiający otrzyma w prezencie podkładki pod mysz komputerową. TOPWARE poleca gry w polskiej wersji językowej.

KURKA WODNA – 19,95 zł  
PASSAGE 3 – 39,95 zł  
GROUCH – 79 zł  
RESSURECTION – 79 zł

Wyślij do nas zamówienie na kartce pocztowej – koniecznie naklej kupon, podaj tytuły zamawianych gier oraz swój adres. Jeśli wartość zamówienia przekroczy 50 zł, WYSYŁKA GRATIS!!! W przeciwnym razie koszty wysyłki (8 zł) pokrywa kupujący.

Nasz adres: TOPWARE POLAND, ul. Kamińskiego 19, 43-300 Bielsko-Biała tel. (0-33) 813-03-16

**WIELKA PROMOCJA!**  
Z **CLICKIEM!** możesz kupić wszystkie gry firmy PLAY IT **10% taniej!**

Wytnij ten kupon, naklej na kartkę pocztową i wyślij na adres: OPM, Dział Sprzedaży Bezpośredniej, ul. Wyspiańskiego 10, 43-300 Bielsko-Biała. Nie zapomnij podać swoich danych (imię, nazwisko, adres zamieszkania) oraz tytułu zamawianej gry. Za grę zapłacisz przy odbiorze. Wysyłka zamówionych gier GRATIS!

## LISTY

### Witajcie!

W tym numerze wprowadzamy małą zmianę w dziale listy – postanowiliśmy zmienić troszkę sposób odpowiadania. Zamiast ogólnej odpowiedzi, umieszczonej pod fragmentem listu, nasz komentarz będzie się znajdował pomiędzy fragmentami oryginalnej korespondencji. Mamy nadzieję, że ten pomysł Wam się spodoba i ułatwi czytanie.

#### Piractwo c.d.

➤ Chciałbym poruszyć każdemu dobrze znaną sprawę, a mianowicie sprawę piractwa komputerowego. Powiem krótko: tego problemu nie da się zlikwidować (przynajmniej na razie). Czemu? Oto kilka moich sugestii:  
1. Wszyscy, których znam i którzy mają komputer (ok. 30 osób), kupują tylko i wyłącznie piraty. A czemu? Po prostu są tani i w naszym mieście każdy wie, do kogo iść, żeby kupić dobrej jakości gierkę za 15 zł.

*Niewątpliwie cena jest jakimś argumentem, nie zmienia to jednak faktu, że kupujesz towar pochodzący z nielegalnego źródła. Wyobraź sobie, że chcesz kupić kilka rzeczy, które normalnie kosztują drogo, a ty nie masz pieniędzy. Czy w związku z tym np. kupisz telewizor u pasera sprzedającego tani, ale kradziony sprzęt?*

➤ 2. Gracz nie żyje tylko z gier i musi czasem iść do kina, na mecz, dyskotekę, kupić jakiś fajny ciuch, iść na pizzę z kumplami. Czyli miesięcznie jakieś 40-80 zł. Rodzice nie zawsze dają na to wszystko kasę.

*A ponieważ gry najłatwiej ukraść, to je kradnie (kupi kradzione)? No bo przecież nie pobije ochroniarza i nie wejdzie siłą do dyskoteki ani nie ucieknie z pizzerii lub sklepu, nie płacąc... Sorry, ta argumentacja jakoś nas nie przekonuje.*

➤ 3. Filozofia wielu graczy to: „Po co mam płacić 100 zł za grę, jak mogę mieć 6 pirackich w cenie jednej oryginalnej?”. Oczywiście producenci robią promocje typu: „Kup grę X, a otrzymasz gratis grę Y”. Ale i tak gość, który kupił już parę piratów, powie, że ma gdzieś taką promocję. I co z tym zrobić?

Kubia



Filozofia taka nie ma mocnych fundamentów. Przecież można kupić podróbkę dresu Addidasa (która się 10x szybciej podrze), nieoryginalne buty Nikke (odpadną im zółwki), walkmana Panasanix (dobrze trzeszczy)... Można też kupić piracką wersję THE SIMS, a potem dziwić się, że nie działają dodatki. Pytanie, czy warto? Być może gracie w Polsce przyzwyczaili się, że gry kupuje się nie w codziennych gazetach i powinny być one równie tanie. Pytasz, co można zrobić? To, co do tej pory – łapać i karać winnych. Być może sporo czytelników się oburzy, ale dopóki rynek gier będzie tak zniszczony przez piratów, to można zapomnieć i o niższych cenach i o dobrych polskich wersjach gier.

#### Czemu tak drogo?

➤ Jesteście jednym z najlepszych pism komputerowych, więc od razu przejdę do rzeczy. Wasza cena miała wynosić 3,60 zł, a w ostatnich numerach doszła już do 3,80. Zaczynam się już denerwować, kiedy coraz częściej muszę biec do domu po te 20 groszy. Aha, więcej mangi & anime!

Emul@tor

Zmiana ceny, która miała miejsce w styczniu, nie jest naszą winą. Pisał o tym już wiele razy – po prostu WSZYSTKIE gazety i pisma w Polsce zostały obciążone 7% podatkiem VAT i stąd wynika podwyżka. Natomiast wyższa cena tego numeru jest efektem dodania 20 stron oraz płyty CD. Wiemy, że wszelkie zmiany cen denerwują naszych czytelników, lecz nic na to nie poradzimy. Po prostu druk pisma i tłoczenie płyty kosztuje określoną kwotę pieniędzy. W zamian możemy jednak obiecać, że będziemy robili wszystko, aby CLICK! był jeszcze ciekawszy i lepszy.

#### Duże pliki AVI

➤ Mam kartę telewizyjną Pixel View Station i gdy coś nagrywam, to plik zapisuje się w formacie .avi. To zajmuje bardzo dużo miejsca na dysku. Chciałbym wiedzieć, czy nie znacie jakiegoś dobrego kompresora, który zamieni pliki .avi na mpeg?

Lukasz

Jednym z lepszych kompresorów był Xing MPEG Encoder, możesz go jeszcze czasami znaleźć w Sieci. Aktualnie największe triumfy święci DivX – są to „zmodernizowane” sterowniki Microsoftu pozwalające zapisywać obraz z wysoką jakością oraz równie dużą kompresją. Kodeki DivX znajdziesz na wielu stronach w Internecie. np. pod adresem www.tvmania.pl. Poza tym proponuję ci ściągnąć też (z tego samego serwera) darmowy program Virtual Dub – współpracuje on z prawie każdą kartą tunera tv, oferując wiele bardzo przydatnych funkcji.

#### Wormsy, klany i listy

➤ Logo w waszej recenzji gry WORMS WORLD PARTY wygląda, jakby było z pierwszej części tej wspaniałej gry... Czy wy nie widzieliście logo na reklamach?

Oczywiście, że widzieliśmy reklamy. Ale nasze logo też pochodzi z oryginalnej płyty z materiałami prasowymi dystrybutora gry. Cóż, widać producent miał ochotę na kilka wersji logo.

➤ Screeny są z WORMS ARMAGEDDON, chociaż sama recenzja jest niezła.

Screeny pochodzą z WORMS WORLD PARTY. Skąd ta pewność? Otóż autor recenzji łapał je w redakcji przy dużej liczbie świadków. Dzięki za pochwałę recenzji.

➤ Chciałbym was prosić o radę. Co mogę zamieszczać na mojej stronie WWW? Czy mogą to być np. zmienione recenzje gier z jakichś stron lub czasopism?

Na stronach WWW możesz umieścić wszystko, co nie narusza praw autorskich. Czyli: żadnych pirackich wersji, żadnych obraźliwych tekstów, zdjęć, rysunków itp. Nie mogą to też być żadne materiały z pism i innych stron, jeśli nie masz na to zgody autora. Zmianie treści recenzji i ich publikowanie jest również niezgodne z prawem. Możesz co najwyżej po przeczytaniu jakiegoś tekstu napisać własny.

➤ Co mogę zrobić komuś, kto skopiował całą moją stronę, zmienił dane autora i umieścił ją na swoim serwerze, a co, gdy jest to tylko np. klon skryptu?

Przed wszystkim musisz mieć dowód, że to ty jesteś autorem. Najlepiej, jeśli masz kopie plików i świadka (np. kolega), który może poświadczyć, że to ty zrobiłeś daną rzecz. Metoda działania jest kilka: możesz wysłać mail do winowajcy z żądaniem likwidacji strony i umieszczenia wyjaśnienia o rzeczywistym autorze, możesz też zwrócić się do administratora danego serwera. W wypadku wykorzystania samego pomysłu czy idei sprawa jest trudniejsza i niewiele możesz zdziałać.

➤ No i na ile, i jak trzeba zmieniać treść recenzji i innych rzeczy, aby nie mieć kłopotów?

Zmiany muszą być praktycznie 100%. Najlepiej po prostu... zagrać w grę i samemu opisać, co się o niej sądzi. Jakikolwiek kopie recenzji powodują, że stajesz się mało wiarygodny. Co to za strona o np. DIABLO, której autor nie widział gry na oczy?

➤ W dziale Listy odpowiadacie na korespondencję MP, dotyczącą m.in. śmiesznych listów w dziale Fun. Po skrytykowaniu jego pomysłu w dziale Fun pojawia się Poczta Clicka! na wesoło. Myślałem, że padnę! Click! jest porządną gazetą i powinien się wystrzeżać wyżej opisanych błędów.

Mike

To chyba nie błąd, że przychylamy się do pomysłów czytelników? Propozycja MP wydała się nam na początku mało ciekawa, jednak podobne głosy powtórzyły się w kilku listach. Uznaliśmy więc, że możemy spróbować. Mówisz, że powinniśmy wystrzeżać się błędów – staramy się i sądzimy, że tak wiele ich nie popełniamy. A na pewno już nie takie, o jakich piszesz w związku z recenzją WORMSÓW.

## Jak oceniamy gry?

**Informacja, na jaką platformę jest dana gra. Kolory oznaczają:**

- PSX niestety, tej gry nie ma na tę platformę
- PSX opisujemy wersję dla tej platformy
- N64 już kiedyś mówiliśmy o tej grze dla...
- PS wkrótce wersja dla...

**Wersja językowa gry: angielska, a może polska?**

**Wymagania sprzętowe (minimalne oraz zalecane przez producenta, przy których gra działa optymalnie). Jeśli mamy takie dane, podajemy też ilość miejsca potrzebną na dysku**

**Nasza ocena grafiki, dźwięku i frajdy. Używamy szkolnej skali ocen**

**Ocena końcowa**

**Tytuł i rodzaj gry**  
**Clicker's Revenge 4**  
Super Akcja

**Cena gry, jej producent i polski dystrybutor oraz liczba graczy**  
10 zł | H. Bauer Software | 1-4 graczy

**Najważniejsze zalety i wady gry**  
+ Doskonała grafika, całe mnóstwo przygód Clickersa, świetne pomysły i superakcja!  
- Bardzo łatwo uzależnia – jak zaczniesz grać, nie będziesz mógł się oderwać od komputera

**Krótkie podsumowanie recenzji**  
Ta gra jest tak dobra, że po prostu nie będziesz mógł przestać w nią grać. Uwaga, przygotuj sobie dużo wolnego czasu i mocny joystick

**5+**





## Sprzet w Windows 2000 Professional

➤ Mam do was dwa pytania:

1. Jak w Windows 2000 Professional PL zainstalować skaner? Sterowniki, które mam, nie są dla Win 2000. Mój skaner to Twain Primax Colorado 600p/1200p.
2. Jak zainstalować modem oraz jak skonfigurować połączenie? Korzystam z usług TP S.A., a mój modem to LT Win Modem.

W obydwu wypadkach potrzebujesz sterowników napisanych dla Windows 2000. Możesz poszukać ich w Sieci albo zwrócić się do dystrybutora tych urządzeń w Polsce. Skanery Primax oferuje firma AB (51-416 Wrocław, ul. Kościelna 32, tel. (0-71) 324 05 00). Jeśli chodzi o modem, to na stronie producenta (<http://www.acorp.com.tw>) powinieneś znaleźć potrzebne ci sterowniki – sprawdź tylko, jaki dokładnie modem posiadasz.

Sama instalacja nie jest skomplikowana i przebiega prawie identycznie, jak w wypadku Windows Me czy '98. Dokładnie opisane jest to w instrukcji Windows, proponuję ci więc tam zajrzeć.

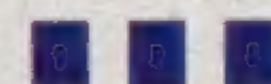


## Brak dźwięku w Earth 2140

➤ Pomocy! Nie mam głosu w Earth 2140. Daje autotestację, gra wybiera mi moją kartę dźwiękową. Naciskam „dalej”, pojawia się napis: „Czy słyszysz muzykę?” – naciskam TAK. Instalacja przebiega normalnie. Po włączeniu gry cisza – nie mam nawet muzyki, o głosie nie wspominając.

Jarek

Niestety, nie napisałeś, jakiej karty używasz oraz – co jest równie ważne – którą wersję DirectX masz zainstalowaną w komputerze. Być może po prostu wyłączyłeś odtwarzanie dźwięków w grze? Kolejną przyczyną mogą być – jeśli oczywiście je masz – sterowniki DirectX 8 – chyba jedna z najgorszych wersji DX (i tu jedynym rozwiązaniem jest przeinstalowanie systemu). Jeśli masz oryginalną wersję gry, zwróć się z prośbą o pomoc do dystrybutora – jego numer telefonu znajdziesz na pudełku.



## Problem z napędem CD-RW

➤ Niedawno kupiłem sobie „combo” Toshiba i mam problem. Gdy np. włożę płytę Baldurs Gate, wyjmę ją i włożę coś innego, to i tak na ekranie zostaje ikona starej płyty. Gdy chcę włączyć inną grę, to komputer się zawiesza. Co gorsze, to się ciągle powtarza i nie wiem, co robię. Tylko nie piszcie „wezwij fachowca”.

Marek

Opisana przez Ciebie sytuacja wynika po prostu z... błędnego działania systemu Windows i sterowników CD-ROM. Jeden z redakcyjnych komputerów też cierpiał na podobną przypadłość. Niestety, kuracja jest dość skomplikowana: może pomóc przeinstalowanie sterowników napędu (połączone z usunięciem z dysku starych plików!) albo reinstalacja Windows. I jesz-

## kupon archiwalia CLICK! 07/01

Warunkiem otrzymania kserokopii stron z numerów archiwalnych jest przystanie koperty zwrotnej A4 wraz ze znaczkiem pocztowym i kuponu. Jeden kupon upoważnia do otrzymania maksymalnie 10 stron!

cze jedno. Jak się przekonaliśmy, niekiedy obie powyższe metody zawodzą, a sytuacja wraca do normy sama po kilku lub kilkunastu dniach.



## Konkretna pytania

➤ Przejdę od razu do konkretów:

1. Czy istnieją jakieś skróty do robienia zrzutów dźwięku i animacji?

Skróty? Hm, zapewne chodzi ci o to, czy w Windows jest wbudowany jakiś program, który pozwala po naciśnięciu klawisza nagrać dźwięk lub obraz widoczny na ekranie... W wypadku dźwięku możesz użyć Rejestrowa Dźwięku – po prostu uruchamiasz go jednocześnie z grą i, chcąc zapisać dźwięk, włączasz nagrywanie. Aby natomiast „zrzucić” ruchomy obraz do pliku, wymagane jest specjalistyczne oprogramowanie lub sprzęt.

- 2. Czy istnieje możliwość stworzenia (nie nie płacąc) tak wielkiego portalu Internetowego, jakim jest np. OnePl?

Nie, jest to niemożliwe z kilku powodów. Po pierwsze, przecież musisz mieć odpowiednie komputery jako serwery – nie da się zorganizować portalu, oferując konta na innych serwerach. Po drugie, musisz mieć szybkie połączenie z Siecią (poprzez łącza stałe dużej przepustowości) – to też dużo kosztuje. Jak widzisz, tworzenie poważnego portalu wymaga doświadczenia i pieniędzy.

- 3. Na pewno słyszeliście o „Big Brotherze”, którego można oglądać też w Sieci. Czy moglibyście na płycie CD umieścić program, dzięki któremu można oglądać jednocześnie relacje z czterech kamer BB?

Na razie nie moglibyśmy. Na naszej płycie nie znajdziesz tego programu.

- 4. Czy, żeby zrobić taką grę jak „Deluxe Ski Jump”, muszę narysować oddzielnie skocznię, postać skoczka i łożo?

Narysowanie zawodnika, skoczni i całej reszty nie jest najważniejszą sprawą. Aby zrobić jakąkolwiek grę, musisz znać dobrze jakiś język programowania.

- 5. Skąd mógłbym ściągnąć poradnik dla początkujących na temat tworzenia grafiki w języku C/C++?

Zazwyczaj w językach programowania tworzy się programy, a grafikę przygotowuje się innymi programami. W nauce programowania najbardziej pomogą ci tradycyjne książki – raczej żaden kurs dostępny w Sieci nie będzie wystarczający.

- 6. Czy Electronic Arts Sports przygotował jakąś grę o skokach narciarskich? A może planują zrobić grę o olimpiadzie zimowej?

Z tego, co nam wiadomo, EA Sports nie przygotowała jeszcze (a szkoda) żadnej gry związanej ze skokami.

- 7. Czy jest możliwe tworzenie gier, jeśli nie zna się żadnych języków programowania?

Tak, przy pomocy specjalnych programów każdy może stworzyć minigrę. Jednak takie „wynalazki” są zazwyczaj bardzo kiepskiej jakości. Nie licząc na to, że nie znając się na programowaniu, stworzysz przebieg podobny do TOMB RAIDER, QUAKE czy np. THE SIMS.

- 8. Myślę, że boicie się krytyki. Drukujcie nie tylko listy z pochwałami, ale i krytyką.

Ten temat już był poruszany naprawdę wiele razy, ale cóż... Otóż po raz kolejny oświadczamy, że nie boimy się listów krytycznych, możemy je jednak wydrukować tylko wtedy, kiedy zawierają jakąś treść, a nie wiele brzydkich słów.

- 9. Mam dekodery Polsatu. Mój kolega również posiada taki sam dekodery (Sagem). Jednak u niego można odbierać TVN. Czy ja też mogę „złapać” TVN?

Dekoder Polsatu służy – jak sama nazwa wskazuje – głównie do odbioru cyfrowego pakietu programów tej stacji. Poza tym (w zależności od umów między stacjami TV) może też odbierać inne programy. Skoro twój kolega odbiera TVN, ty zapewne też możesz „złapać” tę stację. Dokładnych informacji udzieli ci jednak sam Polsat (adres lub telefon infolinii powinieneś znaleźć w instrukcji od dekodera).

- 10. Przestańcie drukować listy o Mandze i Anime oraz o Pokemonach.

Drukujemy (i zapewniamy, że będziemy nadal to czynić) każdy list poruszający jakąś ważną dla większej grupy naszych czytelników sprawę.

- 11. Jak mogę zrobić profesjonalny banner na swojej stronie (mam FrontPage'a z Windowsa ME)? Jaki program polecacie do tego typu spraw?

Sam banner możesz zrobić np. PaintShop Pro i zanimować go Animation Shopem. Po zapisaniu jako animowany GIF możesz go umieścić na stronie dowolnym programem.

- 12. Czy każda gra ma kody? Czy kod to jest coś umyślnie stworzonego w grze, czy tylko błąd programu?

Kody są tworzone celowo przez autorów gry, często po to, aby ułatwić testowanie programu. Z tego powodu większość gier ma kody, niekiedy nie są one jednak zdradzane przez autorów.

- 13. W jakim języku programowania została zrobiona gra „Deluxe Ski Jump”?

Zapewne wiesz, że ciekawość to pierwszy stopień do piekła... A tak szczerze mówiąc, to... nie wiemy. Ale podejrzewamy, że w Assemblerze.



## Jak stworzyć pliki RealAudio?

➤ Cześć! Tworzę właśnie stronę o Gigi D'Agostino, i chciałbym na niej umieścić jego utwory w formacie RealAudio. Jak takie pliki stworzyć?

Dr. Stan

Do tworzenia transmisji w formacie Real Audio służy specjalistyczne oprogramowanie oferowane przez firmę Real Networks ([www.real.com](http://www.real.com)). Z takiego rozwiązania korzystają na przykład stacje radiowe czy telewizyjne, obawiam się jednak, że dla użytkownika-amatora może się to okazać zbyt kosztowną zabawą. Zdecydowanie lepszym rozwiązaniem będzie najprawdopodobniej skorzystanie z równie popularnego i łatwiejszego w przygotowaniu formatu MP3.

Dyrektor wydawniczy:  
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:  
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina  
(redaktor naczelna),  
Agnieszka Trzebska (sekr. red.), Andrzej Cwalina,

Graficy: Jacek Goliatowski (kierownik działu),  
Marek Janowski, Wojtek Langne

Teksty w tym numerze:  
Krzysztof Adamczyk,  
Marcin Kułakowski, Piotr Mańkowski,  
Jacek Piekara, Michał Stępień,  
Przemysław Szykora, Aleksander Winciorek,  
Michał Zacharzewski,  
Tomasz Zieliński

Adres do korespondencji:  
„CLICK!”, skr. pocztowa 333,  
04-026 WARSZAWA,

tel. (0-22) 517 01 94,  
e-mail: [click@click.pl](mailto:click@click.pl)

Sekretariat redakcji:  
Marta Cichocka, tel. (0-22) 517 02 44

Dział reklamy:  
Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu),  
Beata Desczyk, Beata Hentosz, Julia Poruczek,  
Agata Przemek tel. (0-22) 517 02 58

Druk: Drukarnia Wydawnictwa  
H. Bauer w Ciechanowie

Copyright:  
Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o.,  
Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa.  
Wydawnictwo H. Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego  
Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem  
Izby Wydawców Prasy.

Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca.  
Zastrzegamy sobie prawo do skracania  
i redagowania tekstów.

Wydawnictwo H. Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców,  
że zabroniona jest sprzedaż numerów aktualnych  
i archiwalnych pisma po innej cenie niż ustalona  
przez Wydawcę.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada.

Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące  
w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi  
lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm  
i zostały użyte wyłącznie w celach  
informacyjnych.

ISSN 1509-0558



## Prenumerata

Szczegółowych informacji udzielają  
wszystkie urzędy pocztowe. Pamiętajcie  
o podaniu dokładnej nazwy pisma  
(w oryginalnej pisowni!).

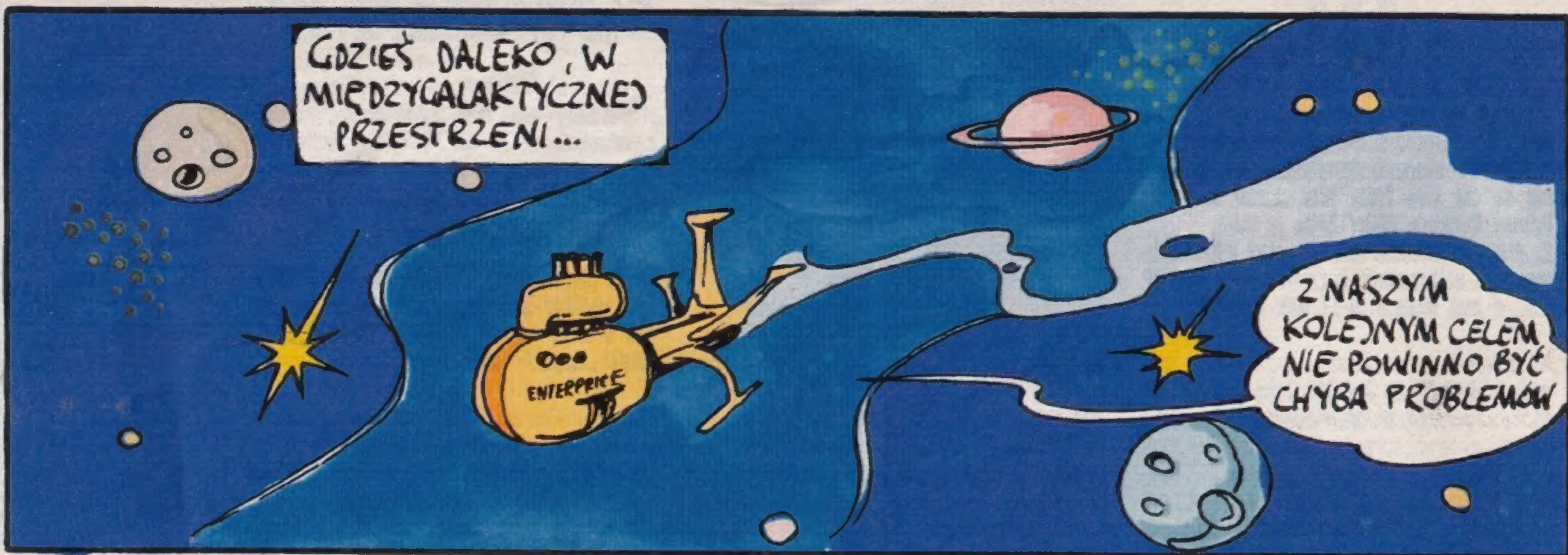
Przedpłata przyjmowana jest w terminach:

na III kwartał 2001 – do 25 maja 2001

na IV kwartał 2001 – do 25 sierpnia 2001







GDZIEŚ DALEKO, W  
MIĘDZYGAŁAKTYCZNEJ  
PRZESTRZENI...

Z NASZYM  
KOLEJNYM CELEM  
NIE POWINNO BYĆ  
CHYBA PROBLEMÓW



**ZABIĆ!** ROZSZARPAĆ! POSIEKAĆ NA  
KAWAŁECZKI! KREW! KREW!

WYCZUWAM  
AGRESYWNE NASTAWIENIE  
MIESZKAŃCÓW TĘJ PLANETY



PRZYGOTUJ SIĘ NA  
SWOJE OSTATNIE CHWILE,  
BO GDY JA SIĘ ZA CIEBIE  
ZABIORĘ...



W TAKIEJ SYTUACJI  
NIE BĘDZIEMY NAWET  
NEGOCJOWAĆ,  
TYLKO OD RAZU  
PRZEDZIEMY DO  
PODBICIA PLANETY  
I ZNIEWOLENIA  
MIESZKAŃCÓW



... ZJEM CIĘ, TAK JAK  
TEGO PĄCZKA, PANIE  
DIABŁO!



ITAK DZIEŃ ZAGŁADY  
ZBLIŻAĆ SIĘ WIELKIMI  
KROKAMI...



... GDY W PEWNYM  
MOMENCIE...

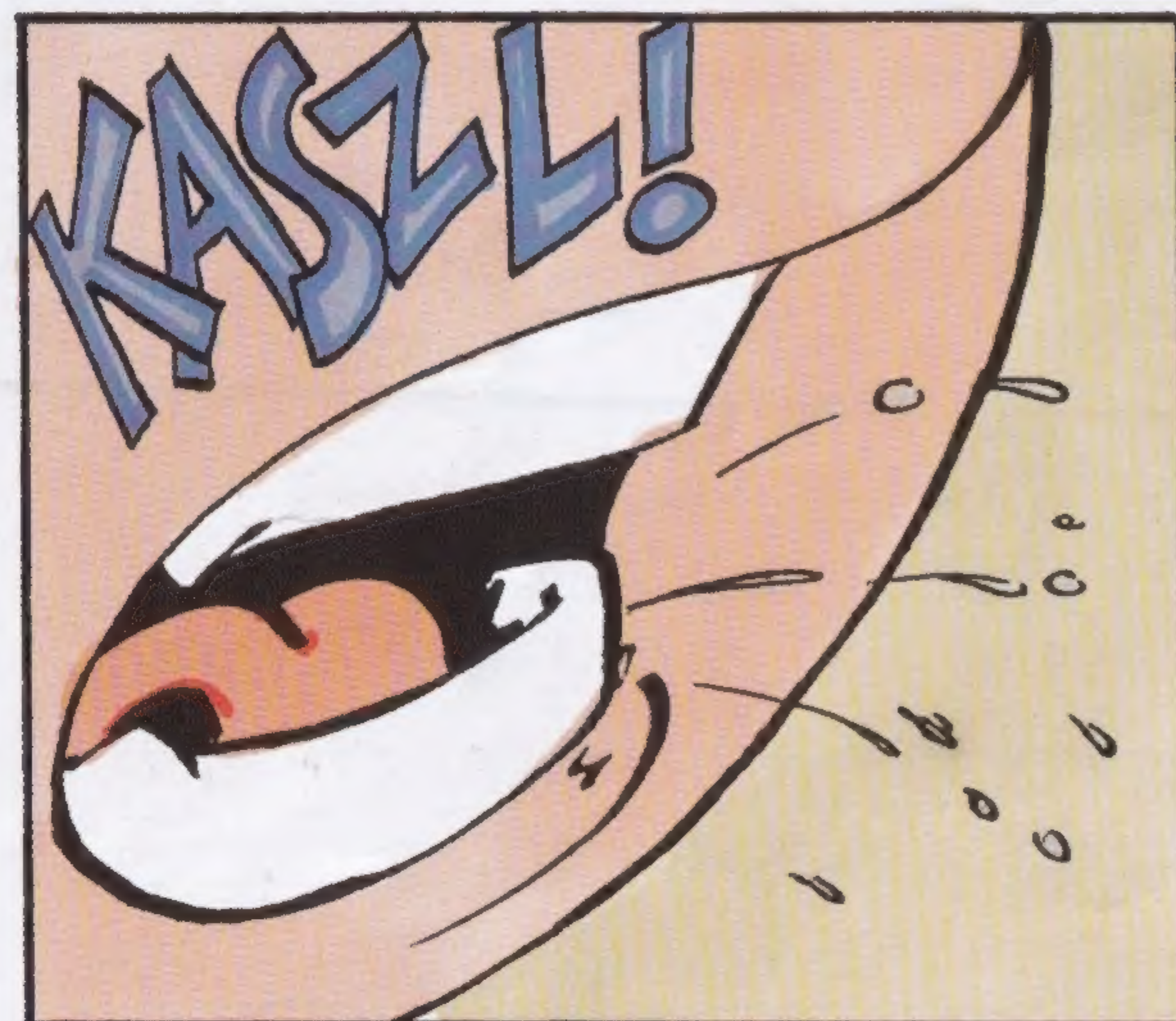


NADEŚLIŚCY  
ZORIENTOWALI SIĘ,  
ŻE COŚ TU NIE  
PASUJE...



... WIEC Z DNIEŃ INWAZJI  
POSTANOWILI POCCZEKAĆ NA  
KORZYSTNIEJSZE WARUNKI







**UWAGA! Gra GIANTS PL za 29,90 !!!**

**ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!**

Oryginalna gra GIANTS w polskiej wersji językowej

**29<sup>90</sup>** złotych

**eXtra Gra**

Numer 1/2001

**GIANTS**  
OBYWATEL KABUTO

extra pakiet zawiera:

- pełna gra Giants
- pismo
- instrukcja do gry
- kartonowe pudełko

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami wklejkami do płyt

CD1

CD2

Dwie płyty CD z grą GIANTS po polsku

Dokładna instrukcja do gry

**GRA GIANTS PL TYLKO 29,90 !**

Gra Giants to jedna z najwyżżej ocenionych pozycji w historii gier komputerowych

Click!  
6/6

Reset  
9/10

Magazyn IO  
96%

CD Action  
9/10

Secret  
Service  
9.5/10

Gry  
Komputerowe  
94%



Świat Gier  
Komputerowych  
9/10



Wirtualne  
Imperium Gier  
10/10  
<http://gry.wp.pl>

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką grą jest Giants. Jedna z najwyżżej ostatnio ocenionych gier, zapewniająca wymarzoną rozrywkę, pełną akcji i humoru. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 8 maja kup swój własny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

**EXTRA GRA powraca - szukaj od 8 maja w dobrych punktach z prasą**